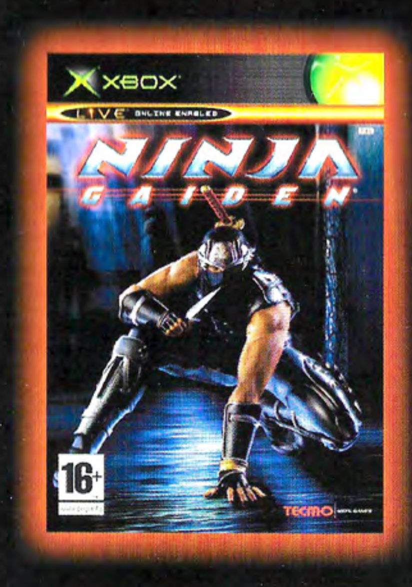


Este mes, GRATIS la película en DVD
FIRESTORM, acción y aventuras en el siglo XXI
GUÍA: ALIAS (2ª PARTE)
SÓLO 3,00€
SUPERJUEGOS
núm. 143 junio 2004 • 3,00 Euros
PSP: Así es la nueva portátil de Sony
PLAYSTATION 2
XBOX
GAMECUBE
HARRY POTTER
y El Prisionero De Azkaban
¡La magia ha vuelto!
CONCURSOS
• THE SUFFERING 20 Juegos (PS2/XBOX)
• SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT 2 20 Juegos (PS2)
E3 ¡Reportaje especial!
• Gran Turismo 4
• GTA: San Andreas
• Final Fantasy XII
• Devil May Cry 3
• Metroid Prime 2
• Halo 2 ...
NINTENDO DS
¡Nintendo presenta su nueva portátil de doble pantalla!
¡CONVIÉRTETE EN UNA ESTRELLA DEL POP!
singstar
PlayStation 2





Juego
+ Consola
+ Mando

Después de la calma, viene la tempestad.

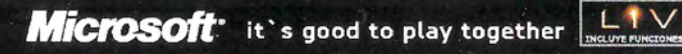
Comienza tu venganza.

NINJA GAIDEN®











SUMARIO Nº143

SUPERJUEGOS

www.grupozeta.es

GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas** y **Serafín Roldán**
Secretario: **José Ramón Franco**
Vicesecretario:**Enrique Valverde**
Director Editorial y de Comunicación: **Miguel Ángel Liso**

Director General de Revistas, Libros y Multimedia: **José Luis García**
Director de Coordinación de Revistas: **Jesús Maraña**

Comité Editorial: **Josep María Casanovas**, **Antonio Franco**, **Miguel Ángel Liso**, **Jesús Maraña**, **José Oneto** y **Jesús Rivasés**

Director General de Finanzas y Control de Gestión: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Joan Alegre**
Adjunto al Presidente: **Julio Martínez**

REDACCIÓN
Director de Revistas de Videojuegos: **Luis Jorge García**
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Redactor Jefe: **Bruno Sol Nieto**
Redacción: **Roberto Serrano Martín**
Maquetación: **José Luis López**
Colaboradores: **Daniel Rodríguez**, **Ana Márquez** (edición), **Lázaro Fernández**, **Javier Iturrioz**, **Javier Bautista**, **Natalia Muñoz**, **E. Rodríguez** y **A. Jiménez**
Sistemas Informáticos: **Javier Rodríguez**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **superjuegos@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA 

Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Director Comercial, Marketing y Desarrollo: **Carlos Ramos**

Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Directora de Marketing: **Marisa Casas**
Director de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**
Adjunta a la Dirección de Coordinación de Revistas: **Anabel Rodríguez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **Joan Buj**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector: **91 586 33 00 de 9-14 H.**

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada). Tel 653 904 482

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51.**Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95.**Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia**: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Paris, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**: GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98. **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30-1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan**: Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea**: Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México**: Grupo Prisma, David Nieto Barssé, **México**, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid. Impresión y Encuadernación: Avenida Gráfica. C/ Severo Ochoa, 5. Distribuye: DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 00 - FAX 93 232 28 91. Distribuidores exclusivos para la República Mexicana: Ediciones B México, S.A. de C.V. Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A.

Depósito Legal:B. 17.209-92 Printed in Spain
SUPER JUEGOS es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)



EN PORTADA



Reportaje Feria E3 2004

Nuestros corresponsales Nemesis y Doc estuvieron en Los Ángeles gozando del sol, la playa y el aluvión de novedades que se presentaron allí. Impresionantes títulos para las consolas del mercado y nuevos sistemas de entretenimiento portátiles que te dejarán con la boca abierta, como **Nintendo DS** y **Sony PSP**.



Harry Potter y las nuevas portátiles

La tercera entrega de las aventuras de *Harry Potter* en las consolas de nueva generación rivalizará por llamar tu atención con el completísimo reportaje sobre la feria **E3** que han realizado nuestros redactores.

Y ADEMÁS...



SUPER NUEVO

A FONDO

SECCIONES





SUPERGUÍAS

EDITORIAL



Sin lugar a dudas el décimo aniversario de la Feria E3 de Los Ángeles ha sido tan especial como todos esperábamos. Se podría considerar este 2004 como el comienzo de la nueva era de las portátiles. Sony destapó el tarro de las esencias con su increíblemente potente PSP, un *hardware* muy cercano en potencia a PlayStation 2 pero con el importante atractivo de la portabilidad. Todavía no sabemos el precio final, pero parece que rondará los 300 Euros, una cifra nada elevada teniendo en cuenta lo que ofrece esta nueva máquina de ensueño. Por su parte Nintendo, fiel a sus orígenes, ha planteado una portátil original de doble pantalla, una de ellas táctil, que supera en potencia a Nintendo 64, multitud de posibilidades *wireless* y con un diseño similar a sus legendarias *handheld* de doble pantalla. Sería injusto establecer comparaciones porque las dos consolas tienen características y posibilidades diferentes y a la vez complementarias. ¿Conquistará Sony el hasta ahora inalcanzable trono de las portátiles o continuará Nintendo su imbatibilidad y hegemonía en este sector? Sólo el tiempo lo dirá y hasta principios del próximo año no podremos tenerlas físicamente en nuestro continente. Os mantendremos informados mes a mes sobre esta nueva batalla lúdica que está a punto de estallar...

<<Marcos García>>



SONY C.E.

EyeToy Chat

Los estudios londinenses de **Sony C.E.** están poniendo a punto la última locura para *EyeToy*. Un *software* diseñado para «chatear» con otros usuarios de **PlayStation 2** y, lo que es más importante, para realizar videoconferencias utilizando la cámara del *EyeToy*, es decir, a través de nuestra consola seremos capaces de hablar mientras contemplamos a nuestro interlocutor sin ningún coste adicional aparte de la conexión de banda ancha. ***EyeToy Chat*** se divide en 3 apartados: uno con el clásico chat escrito que permite 256 usuarios simultáneos, mientras que en las «salas» de voz se pueden congregar hasta 16 personas. De cualquier forma, para aquellos que además de conversar con el vídeo-chat quieran pasar un buen rato jugando, ***EyeToy Chat*** pone a su disposición tres juegos. El clásico ajedrez, damas y batalla de barcos. Con ***EyeToy: Chat*** también pueden enviarse mensajes de vídeo de 30 segundos.



EyeToy Chat estrena el género de las utilidades a nivel usuario, convirtiendo a PlayStation 2 en la primera consola con vídeo-teléfono.

Gran Turismo 4

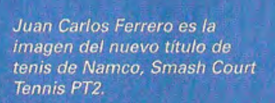
Si quieres saberlo todo sobre el mundo de *Gran Turismo* no debes perderte está página web: **www.granturismoworld.com** En ella podrás encontrar información sobre la historia de la franquicia, las últimas noticias sobre el lanzamiento de *GT4* y muchas cosas más, y además en un correcto castellano.



SONY C.E.

Ferrero es la estrella

La azotea del madrileño Círculo de Bellas Artes fue el lugar elegido para presentar ***Smash Court Tennis PT2***. El evento contó con la presencia del mejor tenista español de los últimos tiempos, Juan Carlos Ferrero que se enfrentó a Emilio Santana, (ganador del torneo de *Wimbledon* en 1966) a los mandos de una **PlayStation 2**. El ganador fue Ferrero, que confesó ser todo un «jugón». El título ya está a la venta por 59,99 Euros.



Juan Carlos Ferrero es la imagen del nuevo título de tenis de Namco, Smash Court Tennis PT2.



VIRGINPLAY

¡La GP 32 ya a la venta!



En junio Virgin Play pone a la venta la consola de GamePark a un precio estimado de 199,95 Euros.

El mercado de las consolas portátiles ya cuenta con un nuevo inquilino en nuestro país, la **GP 32**. A primeros de junio se pone a la venta el sistema de entretenimiento de **GamePark**. Los juegos, de los que ya hay 6 títulos cuyo lanzamiento se ha confirmado, serán publicados en tarjetas de memoria del tipo SMC. Pero una de sus grandes virtudes será la versatilidad que la convierte en algo más que una consola. El dispositivo puede utilizarse para ver películas en formato AVI, almacenar y reproducir archivos MP3 para que escuchemos nuestra música en cualquier parte. Además, gracias al visor de imágenes también es posible ver fotografías y, con el de textos, disfrutar de la lectura sin problemas.

LOS JUEGOS

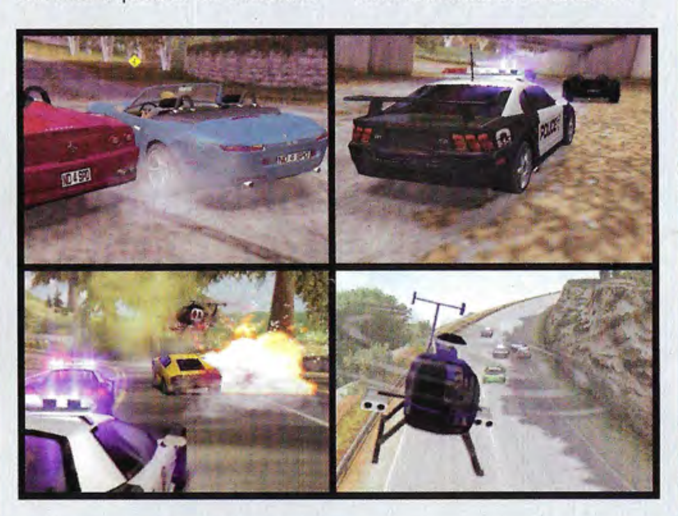
- Dungeon & Guarder
- Her Knights-All For Princess
- Little Wizard
- Rally Pop
- Tomak: Save The Earth Again
- Treasure Island



ELECTRONIC ARTS

Need For Speed Underground 2

El título de **Electronic Arts** sobre el fenómeno del *Tuning* ya cuenta oficialmente con una secuela, ***Need For Speed Underground 2***. Durante el pasado **E3** celebrado en la ciudad de Los Ángeles, la compañía presentó el juego mostrando las primeras imágenes. Más de 30 coches, nuevos circuitos y un modo libre en una ciudad dividida en 5 sectores.



MICROSOFT

Pack especial para Xbox

Microsoft ha puesto a la venta, desde el 21 de mayo, un jugoso pack en el que se incluye la consola y el juego *Rallisport Challenge 2*, a un precio recomendado de 199,99 Euros. La segunda entrega de la franquicia *Rallisport Challenge* es el primer título de conducción de **XSN Sports** y es compatible con el servicio de juego On-line **Xbox Live**.



ELECTRONIC ARTS

4 juegos para PSP

El gigante americano del entretenimiento digital ha anunciado ya que *NBA Street, NFL Street, Tiger Woods PGA TOUR Golf* y *Need For Speed Underground* tendrán su correspondiente versión para la consola portátil de **Sony**, **PSP**.

ATARI

Sigue ganando

Durante el pasado año fiscal **Atari** ha conseguido unos beneficios de 776,6 millones de Euros, en base a un cambio de divisas constante. Sólo en el último trimestre, las ventas ascendieron hasta los 111,9 millones de Euros.

RESULTADOS CONCURSOS

CONCURSO XBOX CRYSTAL
Enrique Yzpizua (MADRID)

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X
Victoria Amores Picón (TARRAGONA)
Miriam Arnáu Suárez (BARCELONA)
Rubén Serrano Díaz (ZARAGOZA)
Katia López López (VALENCIA)
Javier Santos López (MADRID)
Oscar Vázquez Domínguez (LLEIDA)
Miguel Angel Alfageme Claverí (MADRID)
Gustavo Sánchez Jiménez (BARCELONA)
Guocong Zheng (CANTABRIA)
David Gutiérrez Salvador (MADRID)
Juan Navarro Font (VALENCIA)
Gonzalo Álvarez Sánchez-Campins (MADRID)
Juan José Martín Martín (SEVILLA)
Telmo Crespo Fernández (PONTEVEDRA)
Mario Castro Martínez (MALLORCA)

SPY HUNTER 2
María del Mar Vives Buenache (CASTELLÓN)
David Iglesias Torrecillas (MADRID)
Claudio Ardiles Ibacache (MADRID)
Jordi Mauri Arnaldo (LLEIDA)
Miguel Ángel Cevallos Vicario (MADRID)
Andrés Sánchez Ródenas (ALICANTE)
Jaime Villaplana Cortés (ALICANTE)
Alberto Aldrover VerdePONTEVEDRA
Ricardo Martínez Rodríguez (ALMERIA)
Juan Gaviño García (CADIZ)
José Manuel Gómez Gutiérrez (SALAMANCA)
Isaac Bilbao Navarro (VIZCAYA)
Rafael Chacopino (ALICANTE)
Francisco Gónzález Araujo (CADIZ)
Emeterio Díaz Ferio (ALAVA)
Ana García Águila (TARRAGONA)
Enrique Gómez Muñóz (MADRID)
Alejandro Moreno Lorente (BALEARES)
Rafael Durán Cruz (MALAGA)
Gabriel Ramón Garí (BALEARES)

REPORTAJE 2004

Durante la pasada semana del 10 al 14 de mayo (presentaciones previas incluidas) tuvo lugar en Los Ángeles el décimo aniversario de la feria más importante del videojuego. 400 compañías diferentes de 70 países presentaron más de 1.500 productos, la mitad de los cuales se veían por primera vez en este evento. A continuación os contamos todo lo que allí ocurrió.

➡ ROBERTO SERRANO Y DANIEL RODRÍGUEZ (MADRID) - BRUNO SOL Y LÁZARO FERNÁNDEZ (LOS ANGELES)

NINTENDO DS

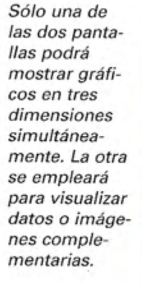
Que Nintendo es una compañía que va por libre es algo que ya sabíamos, pero ha quedado aún más claro durante su rueda de prensa previa al **E3**, en la que presentó, aparte de su catálogo de juegos para plataformas ya existentes, su nuevo modelo de consola portátil. Según palabras de sus propios creadores, este *hardware* no pretenderá competir contra otras como su **GBA** o **PSP**, sino complementarlas ofreciendo una experiencia de juego diferente. Esto se conseguirá gracias a sus dos pantallas superpuestas, una de ellas táctil. El catálogo de juegos aún es escaso, y su potencia parece ser algo superior a la de **Nintendo 64**. En Europa aparecerá a principios de 2005.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Aún no se saben a ciencia cierta las características técnicas de la consola (no es algo que a **Nintendo** nunca le haya importado demasiado), pero estas son sus principales características: **Pantalla Dual:** Dos pantallas LCD que permitirán experimentar un juego desde dos perspectivas diferentes. Además, los juegos permitirán la opción de jugar en una pantalla mientras se usa la otra para enviar y recibir mensajes de texto. Cada una de ellas es de 3 pulgadas con retro-iluminación. **Pantalla Táctil:** La inferior será similar a los PDA's que permiten esta opción. Se podrá navegar por los menús o acceder a un inventario simplemente tocando el *Display*. **Micrófono:** se le podrá acoplar este dispositivo a un puerto especial para que, en el futuro, los juegos sigan nuestros comandos de voz. También se podrá emplear para chatear a través de Internet. **Wireless:** los usuarios se podrán conectar a una red local para 16 jugadores con un máximo de 9 metros de distancia. **Procesadores:** La unidad contará con dos, un AMR9 y un AMR7. **Sonido:** 16 canales. **Compatibilidad:** se podrán usar los juegos de **GBA**.







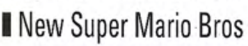








Sólo una de las dos pantallas podrá mostrar gráficos en tres dimensiones simultáneamente. La otra se empleará para visualizar datos o imágenes complementarias.



LOS JUEGOS PARA NINTENDO DS

- Animal Crossing DS
- Mario Kart DS
- Metroid Prime: Hunters
- New Super Mario Bros
- PictoChat
- Super Mario 64x4
- Wario Ware Inc. DS

SONY PSP

Durante la conferencia de prensa que tuvo lugar un día antes de la inauguración oficial del **E3**, **Sony C.E.**, de la mano del **CEO** de la filial americana, presentó el diseño definitivo de su nueva portátil que aparecerá en el mercado japonés en el mes de noviembre, y en el resto del mundo durante la primavera. Aún no se conoce su precio, pero sus características técnicas nos han dejado impresionados, así como los vídeos de sus próximos lanzamientos. Muchos juegos en desarrollo, capacidad para reproducir vídeo y música, conectividad Wi-Fi y uso de las tarjetas de memoria *Memory Stick* de la propia **Sony**.



Metal Gear Acid será uno de los primeros lanzamientos de Konami para la portátil de Sony.





Este el es aspecto que presentarán las cajas que albergarán los discos UMD.



LOS PRIMEROS JUEGOS PARA PSP

- Darkstalkers (Capcom)
- Devil May Cry (Capcom)
- Viewtiful Joe (Capcom)
- Breath of Fire (Capcom)
- Tokyo Xtreme Racer (Genki)
- Dynasty Warriors (Koei)
- Ys VI: The Ark Of Napishtim (Konami)
- Metal Gear Acid (Konami)
- Winning Eleven (Konami)
- Frogger (Konami)
- Puyo Puyo Fever (Sega)
- Sonic (Sega)
- Gran Turismo 4 Mobile (Sony C.E.)
- Medievil (Sony C.E.)
- Formula One (Sony C.E.)
- Syphon Filter (Sony C.E.)
- WipeOut (Sony C.E.)
- Ape Escape (Sony C.E.)
- Hot Shots Golf (Sony C.E.)
- Twisted Metal (Sony C.E.)
- Tenken Chimon (Sony C.E.)
- Puzzle Bobble (Taito)
- Tales Of Eternia (Namco)
- Tengai Makyo (Namco)
- Ridge Racer (Namco)
- Bomberman (Hudson)
- Mobile Suit Gundam (Bandai)
- Armored Core Formula Front (From Soft.)
- Need For Speed Underground (EA)
- Tiger Woods PGA (EA)
- NFL Street (EA)
- NBA Street (EA)
- Death Jr. (Digital Eclipse)
- ATV Off Road Fury (Climax)
- Spiderman 2 (Activision)
- Tony Hawk's Pro Skater (Activision)

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Nombre Completo: PlayStation®Portable (PSP)
Color: Negro
Dimensiones: Aprox. 170 mm. (Largo) x 74 mm. (Ancho) x 23 mm. (Grosor)
Peso: Aprox. 260 g. (incluyendo batería)
CPU: PSP CPU (Frecuencia del reloj del sistema 333MHz)
Memoria Principal: 32MB
DRAM: 4MB
Pantalla: 4.3 pulgadas, 16:9 widescreen TFT LCD
480 x 272 pixeles (16.7 millones de colores)
Max. 200 cd/m2 (con control de brillo)
Altavoces Estéreo Incorporados
Comunicación Wireless:
IEEE 802.11b (Wi-Fi)
USB 2.0
Memory Stick™ PRO Duo para almacenamiento
IrDA
IR Remote (SIRCS)
Dispositivo de Disco: UMD Drive (sólo reproducción)
Contenidos: PSP Game
UMD Audio
UMD Video
Alimentación: DC IN 5V
Carga de la batería en el terminal
Conexión de auriculares y micrófono

Controles:
Botones de dirección (Arriba/Abajo/Izquierda/Derecha)
Stick Analógico
Botones de acción (Cuadrado, Círculo, X y Triángulo)
Start, Select, Home, Power On/Hold/Off
Regulador de Brillo y de Volumen
Interruptor de Wireless On/Off
Expulsión de UMD

Alimentación: Batería de Ión-Litio integrada, cargador/adaptador a la red
Código regional para las películas y control parental

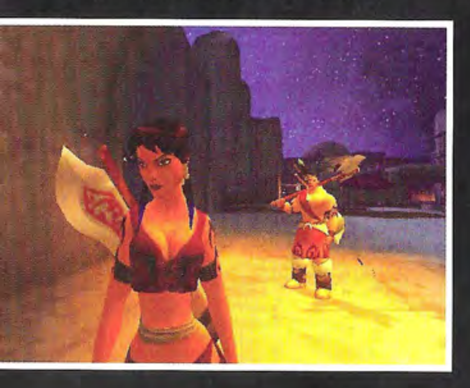
Accesorios:
Soporte de mesa
Auriculares con mando a distancia y micrófono
Batería externa
Bolsa de transporte
Correa de viaje

Prototipos presentados en el E3:
Cámara USB
GPS USB
Teclado USB
Características del disco UMD
Dimensiones: Aprox. 65 mm. (Alto) x 64 mm. (Ancho) x 4.2 mm. (Grosor)
Peso: Aprox. 10g.
Diámetro: 60 mm.
Máxima Capacidad: 1.8 GB (Una sola cara; doble capa)

RISE OF THE KANSAI

PS2

Concebido como la continuación de *The Mark Of Kri*, este título nos pone en la piel de Rau, un héroe que podrá usar un dinámico sistema de combate para atacar con sigilo o usar su mejor arma.



SLY2: BAND OF THIEVES

PS2

La segunda entrega de la saga de **Sucker Punch** nos trae de nuevo a Sly, Murray y Bentley junto a nuevos personajes en una aventura llena de encanto y acción.



ESTO ES FÚTBOL 2005

PS2

En esta nueva edición encontraremos más de 900 equipos, 18.700 jugadores y 22 ligas del mejor fútbol del mundo, y también incluye un modo Carrera.



GRAN TURISMO 4

PS2

Una exclusiva para PlayStation 2, que ha sido una de las grandes estrellas del E3

Como las grandes producciones de cine, ***Gran Turismo 4*** se lanzará simultáneamente a nivel mundial, si se cumple todo lo previsto, en noviembre. La envergadura de la última entrega de la franquicia de **Polyphony Digital** ha quedado demostrada durante el **E3**, donde se ha convertido en uno de los juegos más solicitados. La versión expuesta en la feria mostraba nuevos modos de juego, *GT On-line Mode*, sin duda una de las opciones más atractivas de ***GT4*** que en la edición final permitirá carreras Head-to-Head con hasta 6 jugadores por carrera, también incluirá servicio de chat y un menú para crear comunidades basándose en tópicos automovilísticos. Por otro lado, en *GT Photo Mode* el jugador puede viajar por todo el mundo con sus coches para realizar sesiones fotográficas en lugares famosos como la Plaza de San Marcos de Venecia o Shibuya entre otros muchos. Por supuesto, los ya típicos modos de *Arcade* y Simulación también estarán presentes. En Los Ángeles hemos visto 100 coches (de más de 500) y 8 pistas diferentes.

En el Photo Mode puedes hacer increíbles fotografías de tus coches.

La versión del E3 disponía de 8 circuitos entre los que se encontraba el de Hong Kong.

GOD OF WAR

PS2

La mitología clásica en formato digital

Kratos tendrá que convertirse en un héroe clásico para salvar abismos, escalar montañas y enfrentarse a fieros enemigos. De tal modo que, ***God Of War***, aguarda una apasionante aventura de acción que trata sobre los seres legendarios de la Grecia clásica, con más de 1 hora de secuencias de vídeo.



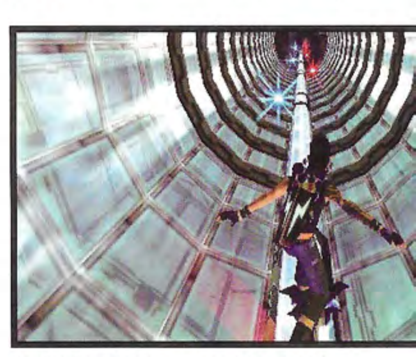
Los mitos clásicos cobran vida en la última apuesta de Sony.

EYE TOY: ANTIGRAV

PS2

Sony continúa explotando su «juguete» revelación

La tecnología *EyeToy* ya cuenta con un nuevo título en su catálogo. Los creadores de *Frequency, Amplitude* y *Karaoke Revolution* han conseguido que el jugador maneje a un personaje en 3D utilizando el cuerpo para controlar la velocidad, dirección y ejecución de piruetas. Lo que sucede en pantalla tiene repercusión en la banda sonora interactiva, completamente original, que se ha concebido para ***EyeToy: AntiGrav***.



En EyeToy: AntiGrav vas a encontrar 8 personajes diferentes y otros tantos circuito en los que competir con ellos.





KILLZONE

PS2

Guerras futuristas para combatir On-line

Desarrollado por **Guerrilla**, ***Killzone*** nos traslada a un futuro no muy lejano, en una colonia interplanetaria, Vecta. Como miembro de un grupo de fuerzas especiales tendrás que evitar que una facción separatista colonice el planeta. Para ello contarás con 27 armas diferentes para desenvolverte en 11 escenarios que han sido reproducidos al detalle.



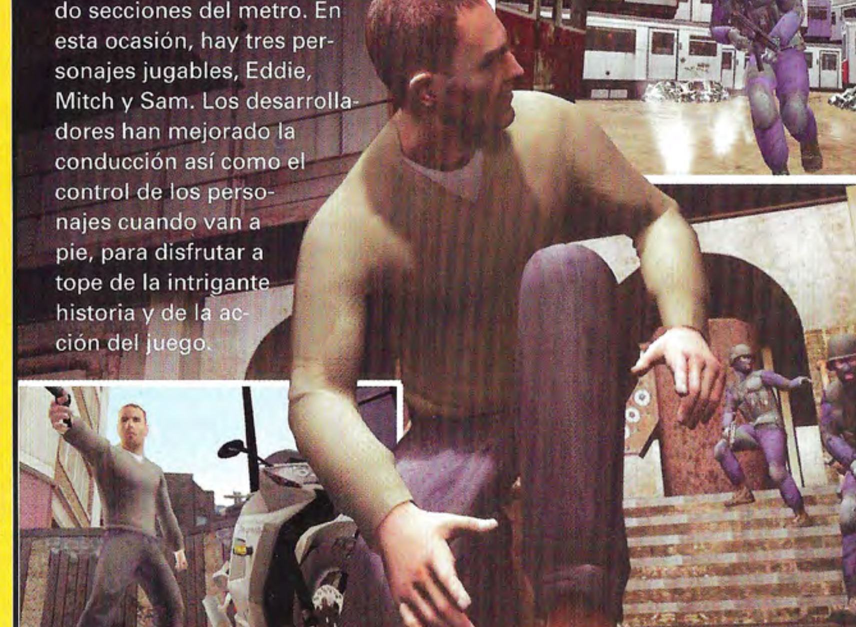
Killzone incorpora una Inteligencia Artificial muy avanzada que permite a los enemigos comportarse casi como humanos.

THE GETAWAY BLACK MONDAY

PS2

Una nueva visita a los bajos fondos de Londres

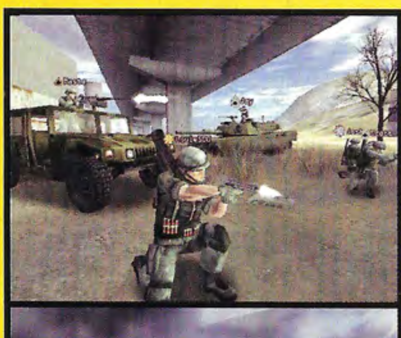
Team Soho ha ampliado las zonas que podremos visitar de Londres en la secuela de *The Getaway*, incluyendo secciones del metro. En esta ocasión, hay tres personajes jugables, Eddie, Mitch y Sam. Los desarrolladores han mejorado la conducción así como el control de los personajes cuando van a pie, para disfrutar a tope de la intrigante historia y de la acción del juego.



BATTLEFIELD MODERN COMBAT

PS2

Es la primera incursión de la franquicia en consola. Los jugadores pueden conducir 30 vehículos diferentes y probar más de 70 armas en este arrollador título On-line.





El juego recrea inmensos escenarios para desarrollar encarnizados combates utilizando un arsenal ultra-moderno.

DEF JAM FIGHT FOR NEW YORK

PS2 - GAMECUBE - XBOX

Busta, Rhymes, Snoop Dogg son algunos de los artistas más relevantes dentro del *Hip-Hop* actual, que aparecen entre los 40 grupos incluidos en ***Deff Jam FFN***, con un nuevo sistema de lucha y armas.



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS LA TERCERA EDAD

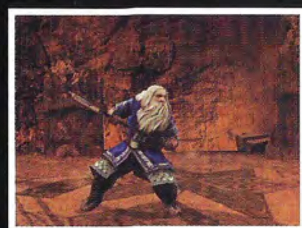
PS2 - GAMECUBE - XBOX - GBA

La Tierra Media vista desde un RPG

Después del éxito obtenido con *Las Dos Torres* y *El Retorno Del Rey*, basados en la trilogía de Peter Jackson, **EA Games** ataca con un nuevo título inspirado en ella, pero esta vez se trata de un juego de rol. Como en las dos ocasiones anteriores, el juego recrea escenarios como las Minas de Moria, Osgiliath o el Abismo de Helm.



Guía una partida de héroes a través de las peligrosas sendas de la Tierra Media.





BURNOUT 3

PS2 - XBOX

La franquicia de Criterion ya tiene el sello de EA

Burnout es una de las sagas de conducción más frenéticas y divertidas del momento. En su tercera entrega su espíritu *arcade* ha sido llevado hasta el límite. Las carreras se han vuelto más peligrosas que en cualquiera de las ediciones anteriores y el sistema de efectos especiales garantiza la espectacularidad en las colisiones. Además, por primera vez en la saga, se podrá disfrutar de juego On-line (sólo en la versión de **PlayStation 2**). Su lanzamiento está previsto para el próximo mes de septiembre.



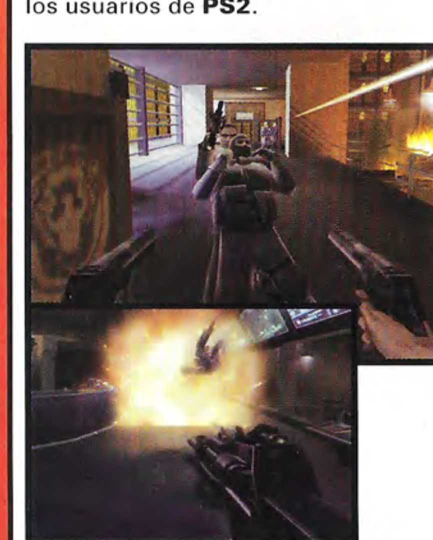
Las colisiones son ahora más espectaculares gracias al nuevo sistema de efectos especiales y a la endiablada velocidad.

GOLDEN EYE ROGUE AGENT



PS2 - GC - XBOX

Por una vez, en ***Golden Eye*** el jugador luchará por controlar el mundo de la mano del malvado Goldfinger, en lugar de salvarlo. El título cuenta con un modo a pantalla partida para varios jugadores y juego On-line para los usuarios de **PS2**.



FIFA FOOTBALL 2005

PS2 - XBOX - GAMECUBE - GBA - PSONE

Noviembre será el lanzamiento del simulador de fútbol definitivo

EA **Sports** continúa depurando la jugabilidad de su franquicia futbolística. La edición 2005 hace hincapié en el juego al primer toque y apostando descaradamente por el juego rápido. Entre las novedades, cabe destacar 20 ligas oficiales, 40 selecciones, un modo Carrera extendido y el *Creation Center*. El realismo del título se verá una vez más refrendado con los comentarios de Manolo Lama.





Tanto jugadores como estadios han sido recreados con un nivel de detalle asombroso.

NBA LIVE 2005

PS2 - GAMECUBE - XBOX

NBA Live 2005 vuelve a insistir en el control de estilo libre que tan buenos resultados le ha dado en la entrega de 2004. Añade a esto una nuevo motor gráfico y toda la magia de la mejor liga del mundo.



THE URBZ

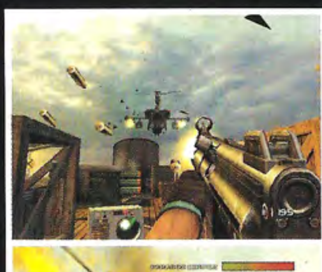
PS2 - XBOX - GC - GBA

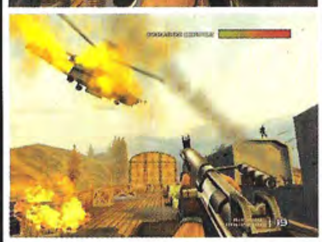
La continuación de *Los Sims* en consola se desarrolla con un motor gráfico totalmente nuevo y una ciudad donde ganarse una buena reputación.

TIMESPLITTERS FUTURE PERFECT

PS2 - GAMECUBE - XBOX

Es el tercero de una serie de *shoot'em-up* marcados por el buen hacer técnico. Un viaje en el tiempo, de 1914 a 2401, con modo de juego cooperativo y opción para 16 jugadores simultáneos.





Uno de los mejores shooters para esta temporada con un gran nivel técnico.

CATWOMAN

PS2 - GAMECUBE - XBOX - GBA

La heroína se pasa del cine al software lúdico



La habilidad y agilidad de Catwoman le permite deshacerse de sus enemigos con una facilidad pasmosa.

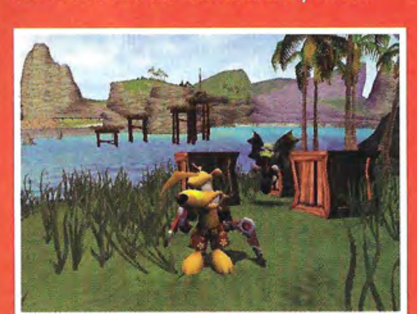
Primero fue el paso del mundo del cómic a la gran pantalla, donde Halle Berry va a encarnar a *Catwoman*. Su físico ha sido reproducido digitalmente para recrear las aventuras de la mujer gato en consola. La heroína librará una batalla infernal contra aquellos que le han traicionado, haciendo uso de sus poderes gatunos, la Halle Berry virtual será capaz de escalar muros cual felino, golpear con una fuerza sobrehumana o ver en la oscuridad. También puede hacer uso de su látigo para alcanzar objetos lejanos, balancearse o simplemente golpear a sus enemigos.



TY THE TASMANIAN TIGER 2

PS2 - GBA

Las tierras australianas vuelven a servir de marco para este dinámico juego de plataformas, con una gran variedad de misiones: vuelo, conducción de vehículos y más.





DEVIL MAY CRY 3

PS2

La genial saga de Capcom vuelve a sus orígenes

Los escenarios contarán con más elementos destructibles.







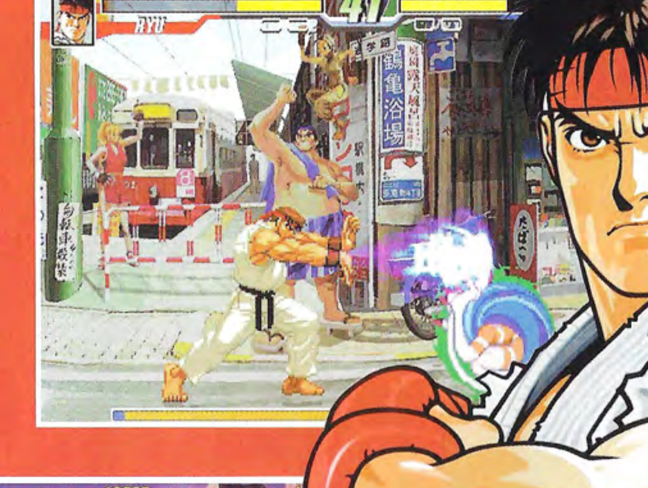
La mayor sorpresa que albergaba el *stand* de **Capcom** en la feria fue la tercera entrega de Devil *May Cry*. Elaborado por los creadores del segundo capítulo, sin embargo comparte más elementos en común con el primero. La historia nos traslada años atrás, cuando Dante es aún un joven que acaba de inaugurar su agencia de detectives «Devil May Cry». Delante de la misma aparece, una noche, una torre sobre la cual se levanta un ejército comandado por su maligno hermano Virgil. Parece que Sparda no sólo engendró a Dante, y este nuevo vástago quiere volver a imponer el reino del terror que existía antiguamente. Claro que para lograrlo tendrá que enfrentarse a Dante, que ahora será capaz de adoptar cuatro estilos de lucha diferentes, cada uno basado en diferentes movimientos de combate. Además, se añadirá un segundo personaje jugable, una cazadora de demonios. La acción de siempre, nuevos movimientos y un motor gráfico revolucionario para un juego que estará en la calle el próximo mes de diciembre, si todo va como debiera.

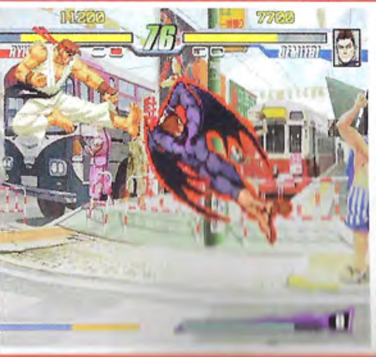
CAPCOM FIGHTING EVOLUTION

PS2 - XBOX

El sueño de todos los fanáticos de la lucha 2D

Capcom ha decidido premiar a todos los seguidores de los juegos de lucha clásicos, uno contra uno, con el «crossover» definitivo. Se trata de un *arcade* que reúne a los personajes más populares de sus sagas más conocidas y respetadas para que peleen entre ellos por el título de mejor luchador de la historia. Ryu y Guile de *Street Fighter*, Demitri y Felicia de *DarkStalkers*, Yun y Chun Li de *Street Fighter III*, Leo y Hauser de *Red Earth*, Guy y Sakura de *Street Fighter Alpha* y multitud de sorpresas os esperan. Además, antes de cada combate podremos elegir a dos personajes que aparecerán sucesivamente en batalla. Los variados modos de juego exclusivos harán el resto.









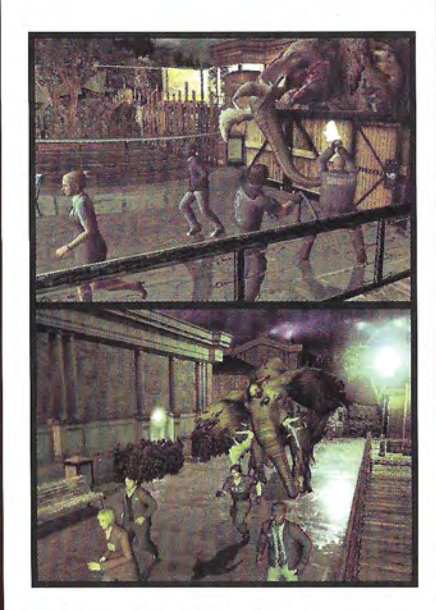


UNDER THE SKIN

PS2

Este invierno tendremos la oportunidad de sumergirnos en una delirante aventura. En ella controlaremos a un alienígena llamado Cosmi que visitará nuestro planeta con el fin de provocar el terror, aunque debido al diseño de los personajes se abandonará el tono dramático en favor de hilarantes situaciones.



R.E. OUTBREAK FILE Nº 2

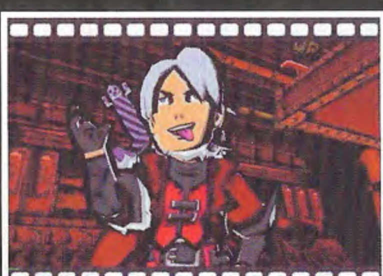
PS2

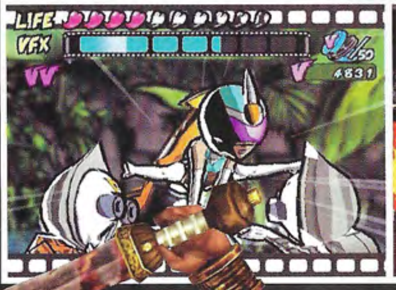
Con la primera entrega aún inédita en nuestro país (que seguramente aparecerá sin modalidad On-line). **Capcom** ha anunciado una especie de expansión que sigue narrando las aventuras de los ocho protagonistas en su afán de abandonar *Raccoon City*, esta vez en nuevos escenarios.

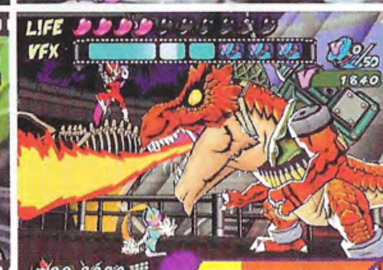
VIEWTIFUL JOE 1 Y 2

PLAYSTATION 2 - GAMECUBE

Los usuarios europeos de **PlayStation 2** podrán disfrutar este otoño de la esperada conversión de *Viewtiful Joe*, uno de los títulos más innovadores del año pasado. Como novedad, se incorpora un nuevo personaje jugable, que no es otro que Dante (el protagonista de *Devil May Cry*). Por otro lado, a principios de 2005 llegará a **PS2** y **GameCube** la segunda entrega del particular *arcade* de la vieja escuela. Desde el principio podremos decidir entre Joe o su novia Silvia, que gozarán de nuevos poderes de impresionantes efectos visuales.





SHADOW OF ROME

PS2

La Antigua Roma nunca se había mostrado así

Utilizando el potente motor gráfico de *Onimusha 3*, la compañía japonesa lanzará a principios de 2005 en Europa esta espectacular aventura. En el año 44 a.c. la corrupción invade el Imperio Romano. Agrippa, el hijo de un noble cónsul asesinado, intentará reestablecer el antiguo orden con la ayuda de su mejor amigo Octavius. La acción se dividirá entre estos dos personajes principales. Las fases en las que controlemos a Agrippa estarán presididas por la acción y los combates constantes, mientras que con Octavius predominará el sigilo y la resolución de enigmas.



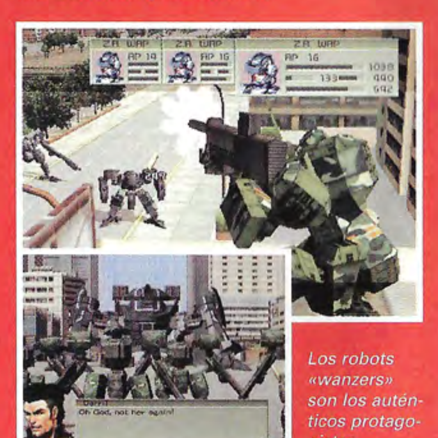



Agrippa podrá utilizar todas las maniobras propias de un título de espionaje táctico como Metal Gear Solid.

FRONT MISSION 4

PS2

Acaba de aparecer en Japón la nueva entrega de este título de estrategia militar. Vuelven los *Wanzers* y las batallas por turnos.



Los robots «wanzers» son los auténticos protagonistas.

FULLMETAL ALCHEMIST AND THE BROKEN ANGEL

PS2

Una exitosa serie de *anime* ha dado pie a un RPG de acción en el que dos hermanos utilizan los poderes derivados de la alquimia.



KINGDOM HEARTS: CHAIN OF MEMORIES

GBA

Ubicado argumentalmente entre las dos entregas de PS2, incorpora un original sistema de batallas basado en naipes.



FINAL FANTASY XII

PS2

Nos tocará esperar hasta bien entrado 2005

Aparte de esta mala noticia, se presentó la entrega que revolucionará la saga, esta vez de verdad. Escenarios en 3D, cámara libre, personajes jugables con IA propia, enemigos que aparecen en pantalla antes de entrar en combate y todo el saber hacer del «Vagrant Team». Sin duda alguna el RPG más apreciado del *show*, y uno de los mejores juegos del evento.

Los tres personajes que aparecían en la versión jugable del E3 presentan un original diseño.

KINGDOM HEARTS II

PS2

Vuelven las aventuras en el mundo Disney

Sora sigue buscando a sus amigos acompañado por Donald y Goofy, que por su parte están detrás de la pista de su rey Mickey. Un año después de los eventos relatados en la primera entrega, los «sin corazón» continúan acechando el universo **Disney**, aunque aún no se conocen cuáles son las nuevas películas que servirán de inspiración en esta ocasión. Tetsuya Nomura repite como director y diseñador de los personajes. Todavía no hay fecha de salida confirmada.



Aparte de viejos conocidos como Hércules, aparecerán nuevos compañeros como Auron de FFX.



STAR OCEAN TILL THE END OF TIME

PS2

Ubi Soft acaba de anunciar que distribuirá en Europa esta creación de **Tri Ace** el próximo Otoño. Además, la versión que nos llegará será «el corte del director», con nuevos modos de juegos, personajes y escenarios. Un argumento épico, batallas espaciales y un original sistema de batallas para un juego de rol que ofrecerá horas de diversión.


namco
Smash Court Tennis Pro Tournament 2
CADA PUNTO, UNA BATALLA.
Terribles contendientes.
Juan Carlos Ferrero, Andy Roddick, James Blake, Lleyton Hewitt, Marat Safin, Richard Gasquet, Tim Henman, Tommy Haas, Amélie Mauresmo, Anna Kournikova, Daniela Hantuchova, Jennifer Capriati, Justine Henin-Hardenne, Kim Clijsters, Lindsay Davenport y Serena Williams.
Muchas guerras que librar.
Los 4 Grand Slam oficiales: Open de Australia, Roland Garros, Wimbledon, Open USA. Y muchos otros torneos en todas las superficies.
Y UN ÚNICO OBJETIVO. VIVIR PARA CONTARLO
Australian Open
Roland Garros Paris
The Championships Wimbledon
US OPEN 2004
PlayStation 2
¿quién se apunta?
PlayStation 2
JC Ferrero equelite
TENNIS ACADEMY / ACADEMIA DE TENIS
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. Smash Court Tennis™ Pro Tournament2&©2001 2004 Namco LTD., all rights reserved. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD. A Namco product. Distributed by Sony Computer Entertainment Europe.



DONKEY KONGA

GAMECUBE

Simulador musical que se sirve de un Bongo como controlador para divertidas «jam sessions».



DONKEY KONG: JUNGLE BEAT

GAMECUBE

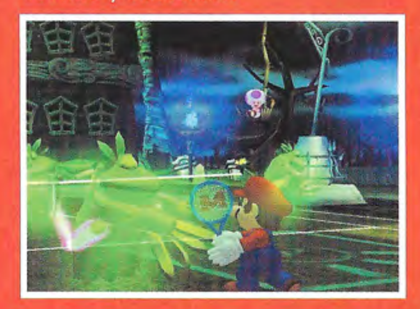
Usando los Bongos deberás guiar a Donkey Kong a través de diversas pruebas de habilidad.



MARIO TENNIS

GAMECUBE

Los genios de **Camelot** vuelven con el simulador de tenis más divertido y accesible.



PAPER MARIO 2

NINTENDO

Secuela del particular RPG por turnos protagonizado por Mario y Luigi en Nintendo 64.



ADVANCE WARS: UNDER FIRE

GAMECUBE

La saga de estrategia cambia de formato

Tras dos exitosas entregas para la portátil de **Nintendo**, este título de estrategia bélica cargado de sentido del humor da el salto a **GameCube**. El equipo de programación elegido ha sido **Kuju**, y ahora las batallas se desarrollarán en tiempo real, no por turnos.



GEIST

GAMECUBE

Algo diferente para Nintendo

Desarollado por **Deep Space**, este original *shooter* en primera persona nos pone al control de un ser etéreo que tiene que utilizar los cuerpos de los enemigos para materializarse y avanzar. Asume sus identidades y utiliza las diferentes habilidades que posee, desde las de un guardia a las de un perro. Pero antes de poder tenerlos deberás aterrorizarlos empleando todos los recursos a tu disposición, desde tu naturaleza fantasmal a los elementos del decorado que más te convengan.







MARIO VS. DONKEY KONG

GBA

Los dos buques insignia de **Nintendo** protagonizan un título que mezcla la acción y los *puzzles*.



MARIO PARTY ADVANCE

GBA

La saga de juegos de mesa y pruebas desenfadadas llega a la portátil con 60 minijuegos diferentes y nuevos personajes.



MARIO GOLF ADVANCE TOUR

GBA

Tras la versión para la consola grande, ahora llega a la portátil es simulador más divertido.







METROID PRIME 2

GAMECUBE

Nuevas aventuras de Samus Aran

Tras el éxito (más de crítica que de público) de *Metroid Prime*, a finales del presente año nos llegará su continuación directa. El mismo punto de vista en primera persona, la misma mezcla de acción, exploración y resolución de puzzles para una aventura que se desarrolla en un nuevo planeta, dividido en zonas de luz y de oscuridad. El motor gráfico ha sido sensiblemente mejorado y se incluirán nuevas armas y artefactos para la cazadora de *Metroides*.

STAR FOX

GAMECUBE

Namco presentó una versión casi definitiva de este *arcade* protagonizado por el equipo **Starfox**, muy diferente al «Adventures». Disparos a bordo de la nave Arwing, el tanque *Landmaster* o a pie para un máximo de cuatro jugadores. A finales de noviembre podremos hacernos con él.





PIKMIN 2

GAMECUBE

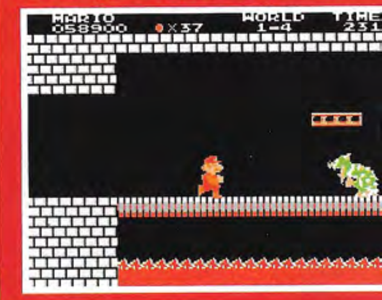
El Capitán Olimar vuelve con su ejército de pequeños seres para solucionar rompecabezas.



CLASSIC NES SERIES

GBA

Grandes clásicos de **NES** para la portátil, a un precio reducido. Donkey, Zelda, Mario y más.



DK: KING OF SWING

GBA

Un plataformas con un sistema de control único, basado en el desplazamiento por las lianas.





KIRBY & THE AMAZING MIRROR

GBA

El héroe de **Hal** protagoniza una nueva aventura de plataformas en la portátil de **Nintendo**.

THE LEGEND OF ZELDA

GBA

Una de las mayores sorpresas de la feria viene de la mano del ocupadísimo héroe Link

La primera aventura totalmente original de Link para **GBA** lleva el subtítulo de ***The Minish Cup*** y presenta un apartado gráfico similar al de *The Four Swords*, aunque muy mejorado. Esta vez Link es encogido a un tamaño microscópico debido a un oscuro encantamiento y deberá encontrar y fusionar las cuatro piedras *Kinstone* para volver a su tamaño. Por el camino conocerá a sus nuevos compañeros, los *Minish*, y también peligrosos enemigos.







FIRE EMBLEM

GBA-GAMECUBE

El mítico juego de batallas multitudinarias por turnos vuelve por partida doble.

MARIO PINBALL

GBA

Mario se transforma en bola y llega a una nueva dimensión. Diversión en estado puro.



FORZA MOTORSPORT

XBOX

Un nuevo título que se suma al universo *Xbox Live*. Los jugadores podrán personalizar y correr con sus coches favoritos en un entorno de simulación muy realista.



KAMEO ELEMENTS OF POWER

XBOX

De la mano de **Rare** nos llega la increíble aventura de Kameo, un ser capaz de transformarse en 10 tipos de monstruo para combatir el mal. Los inmensos escenarios serán el marco de un viaje plagado de peligros.



JADE EMPIRE

XBOX

Tomando como referencia el mágico mundo de la antigua China, ***Jade Empire*** nos propone un nuevo sistema de lucha para combatir humanos y seres mitológicos.



HALO 2

XBOX

Su antecesor le ha marcado el camino a seguir

En esta secuela la guerra se ha extendido hasta la tierra, entre los invasores y la humanidad tan sólo se interpone un supersolado, Master Chief. ***Halo 2***, además de brindarnos un argumento inédito también incluirá nuevos vehículos, armas y enemigos nunca vistos. Ahora seremos capaces de portar dos armas a la vez. Junto al motor gráfico mejorado se ha dispuesto un modo de juego en red para disfrutar de exclusivos entornos para varios jugadores.



Como su predecesor, Halo 2 intentará marcar la diferencia dentro del catálogo de Xbox.



UNREAL CHAMPIONSHIP 2 THE LIANDRI CONFLICT

XBOX







El shooter por excelencia llega a Xbox Live

Los miembros de la comunidad *Xbox Live* deben de estar frotándose las manos. No va a pasar mucho tiempo antes de que ***Unreal Tournament 2*** esté disponible para su consola. El juego incluye modos de juego en solitario y, como no podía ser de otra manera, *On-line*. Los usuarios puede elegir entre 14 personajes del universo «Unreal», cada uno de ellos contando con nuevos poderes *Adrenaline* para activar nuevos combos ofensivos y defensivos. Además, se ha optimizado el juego para adaptarlo a *Xbox Live*, de forma que será posible enfrentarse a cualquier persona de cualquier lugar del mundo. Los gráficos aprovechan el *hardware* ofreciendo vistosos combates.



CONKER: LIVE AND RELOADED

XBOX

El juego más delirante de Rare vuelve a la carga

La ardilla más descarada del videojuego regresa en un título con modos para *Xbox Live* hasta para 16 jugadores. En uno de ellos se pueden formar diferentes equipos, sin duda el principal atractivo de este *shooter*, en dos campañas bien diferenciadas. Se puede elegir entre seis personajes diferentes, cada uno con su personalidad y arsenal característicos. El juego permite que los jugadores creen sus estrategias, cooperen o se aventuren en solitario para enfrentarse al enemigo.



Conker: L&R dispone de un completísimo arsenal.

FABLE

XBOX



La forja de un héroe o de un villano

Estamos ante uno de los juegos más originales que se presentaron para **Xbox**. **Lionhead Studios** y **Big Blue Box** nos conceden el honor de criar a un personaje desde su niñez. Dependiendo de nuestras acciones el niño se convertirá en un adulto dispuesto a la heroicidad o a cometer felonías. La aventura requerirá explorar el vasto mundo de ***Fable*** y duros combates en tiempo real.

MECH ASSAULT 2 LONE WOLF

XBOX

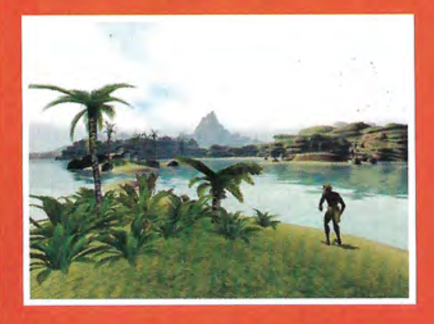
El principal atractivo de ***Mech Assault 2: LW*** reside en sus capacidades de juego *On-line*, que permitirán al usuario combatir en escenarios interactivos, así como la capacidad de poner a punto a su *Mech*.



BC

XBOX

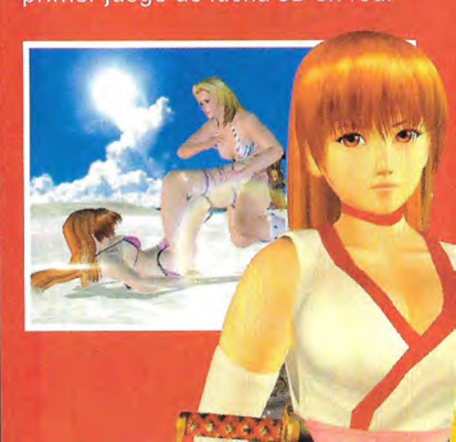
Este título recrea la vida prehistórica con toda su crudeza. Los jugadores tendrán que encontrar armas en su entorno y utilizarlas sin miramientos para sobrevivir.



DEAD OR ALIVE ULTIMATE

XBOX

El último capítulo de *Dead or Alive* cuenta con funciones *On-line*, lo que podría confirmarle como el primer juego de lucha 3D en red.



GRADIUS V

PS2

El *shoot'em-up* de **Konami** asalta los 128 *bits* de **Sony** con un apartado gráfico encomiable y recuperando todos los elementos clásicos de este género.



SUIKODEN IV

PS2

El juego se basa en un cuento chino en el que 108 personas se reúnen para llevar a cabo grandes logros. Un RPG de corte épico para **PlayStation 2**.



En activo desde 1995 en Japón, la serie alcanza ya su cuarto capítulo.

... Y EL RESTO

- ENTHUSIA PROFESSIONAL RACING [PS2]
- YS: THE ARK OF NAPISHTIM [PS2 - PSP]
- SILENT HILL 4: THE ROOM [PS2 - XBOX]
- NEO CONTRA [PS2]
- RUMBLE ROSES [PS2]
- SHAMAN KING: POWER OF SPIRIT [PS2]

METAL GEAR SOLID 3
SNAKE EATER

PS2

Una vez más Solid se convirtió en la estrella de la feria

Durante la celebración del **E3** Hideo Kojima ha desvelado alguno de los aspectos más innovadores de *Metal Gear Solid 3*. Sin duda, el nuevo entorno selvático es una excelente oportunidad para crear nuevas formas de jugar. Por ejemplo el «Camouflage Index», cuyo valor en pantalla determina hasta que punto es visible Snake para sus adversarios durante el juego. También habló del sistema de combate que permite a Solid deshacerse de sus enemigos en un combate cuerpo a cuerpo, siempre y cuando estén lo suficientemente cerca, lo que mejora respecto al lanzamiento anterior la posibilidad de eliminar guardias pasando completamente desapercibido. En lo que se refiere al apartado técnico, en ***MGS3*** se han utilizado técnicas especiales en la captura de movimientos que consiguen un grado de realismo alucinante en las animaciones. Hasta la fecha, **Konami** no ha confirmado todavía una fecha de lanzamiento del juego para **PlayStation 2**.



Los fans de Solid Snake pudieron disfrutar en el E3 con el mejor MGS.

NANO BREAKER

PS2

Salva a la humanidad de los «nanomecanismos» controlando a Jake Warren, un *cyborg* entrenado para matar que se ha convertido en nuestra única esperanza ante los monstruos creados por estos ingenieros del futuro.



Jake Warren se tendrá que emplear a fondo para salvar a la especie humana.

KING ARTHUR

PS2-XBOX-GAMECUBE

El juego se inspira en la película del mismo nombre (se estrena en julio). Revive las hazañas del mítico Rey Arturo (desde un nuevo punto de vista) como si se tratara de un centurión romano.



Una aventura con tintes de realismo histórico y mucha acción.



Este mes no te pierdas la revista
mega TOP
Te regalamos unas mega gafas de sol
* Cumplen la normativa de la UE
3 colores para elegir
Además, en la revista de junio, te espera un especial Harry Potter con motivo del estreno de la tercera película del joven mago: 'Harry Potter y el prisionero de Azkaban'. También te explicamos de qué va su nuevo videojuego. No te pierdas los mega reportajes sobre la Eurocopa 2004 de fútbol; el film 'El día de mañana'; la segunda parte de los mejores juegos de estrategia para PC. Y, como cada mes, lo último en televisión, cine, videojuegos, música...
sólo 3 euros
mega TOP tu mejor revista

TALES OF SYMPHONIA

GAMECUBE

El RPG de la saga más popular de **Capcom** aparecerá el mes de agosto en Estados Unidos.



STREET RACING SYNDICATE

PS2 - GAMECUBE - XBOX

Un título muy similar a *Need For Speed Underground* desarrollado por **Eutechnyx**.



XENOSAGA EP. II

PS2

La ambiciosa «Space Opera» de **Namco** verá una nueva entrega con gráficos mejorados.



CRISIS ZONE

PS2

Un nuevo capítulo de la saga *Time Crisis* compatible con la pistola *GunCon2*.



TEKKEN 5

PLAYSTATION 2

Nueva entrega del Torneo del Puño de Hierro

Aunque aún no se ha confirmado para qué plataforma saldrá, todo indica que en 2005 podremos disfrutar de la entrega para **PS2**, mientras que a finales de año aparecerá en los recreativos. Tres personajes nuevos, un motor gráfico renovado y la jugabilidad típica de la saga.



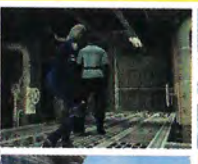


Los escenarios en los que transcurren los combates son realmente espectaculares.

DEATH BY DEGREES

PS2

Nina Williams, la asesina de la saga *Tekken*, cuenta su historia previa a los juegos de lucha. Una aventura de acción que aparecerá en octubre y que integra un revolucionario sistema de combate en 360 grados y la posibilidad de emplear los rayos X para visualizar los puntos vitales del enemigo y atacar sobre ellos, con todos los golpes típicos de la saga a tu disposición.







Por si acaso su cuerpo no fuera suficiente arma, Nina podrá manejar pistolas, escopetas y demás.

DEAD TO RIGHTS II

PS2-XBOX

Acción al estilo de las producciones de Hollywood

Jack Slate volverá en Otoño acompañado de su fiel perro Shadow. De nuevo, nos encontramos con un juego de acción constante en tercera persona que toma muchos elementos de las películas de acción más populares. Esta vez habrá nuevas posibilidades de interacción para Shadow, más movimientos de desarme, un motor de lucha en 360 grados y la posibilidad de usar armas de corto alcance como bates, tuberías, machetes y espadas.



Las posibilidades de interacción con los enemigos serán mayores.



ACE COMBAT 5

PS2

Este otoño volverá a la consola de **Sony** el simulador de aviación por excelencia. En esta ocasión la mayor novedad consistirá en la posibilidad de controlar a nuestro escuadrón de pilotos para coordinar los ataques. Incluirá más de cincuenta modelos de aviones reales.





La línea argumental estará muy trabajada y se contará a través de secuencias de vídeo, como en anteriores títulos.

STAR WARS BATTLEFRONT

PS2 - XBOX

Un Shooter por equipos en el universo Star Wars



Pandemic Studios te ofrece la oportunidad de revivir las más importantes batallas de *La Guerra De Las Galaxias* (las cinco entregas aparecidas), en un *shooter* en primera persona. Hasta un máximo de 16 jugadores podrán jugar a través de Internet, tanto en **Xbox** como en **PS2**.

MERCENARIES

PS2 - XBOX

Una nueva forma de ver los shooter en tercera persona



Pandemic Studios te brinda la oportunidad de participar como mercenario en una hipotética guerra contra Korea del Norte, en lo que puede convertirse el *shooter* en tercera persona del año. El juego permitirá utilizar todo tipo de armas y vehículos, incluyendo tanques (que podremos robar a los enemigos), y su *engine* gráfico presentará el avanzado motor físico *Havok* 2.0, utilizado en *Half-Life 2*.

SW REPUBLIC COMMANDO

XBOX

Maneja un escuadrón de la república

Situado entre *Star Wars: Episodio 1* y *El Ataque De Los Clones*, el título de **LucasArts** te dará la oportunidad de liderar un comando de la República de tres soldados en este impresionante *shooter* en primera persona. Lo mejor es su intuitivo sistema para dar órdenes a nuestros compañeros y su avanzada I.A.



Destaca la sofisticada inteligencia artificial de nuestros compañeros.

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II

XBOX

Obsidian Entertainment recoge el testigo de Bioware



La segunda entrega del impecable *Action* RPG basado en el universo *Star Wars* promete superar a *KOTOR* en todos los sentidos. ***KOTOR II*** presenta siete diferentes mundos, mas de 30 nuevas habilidades Jedi, un nuevo sistema de combates, seis nuevas clases de personajes como los Asesinos Sith...

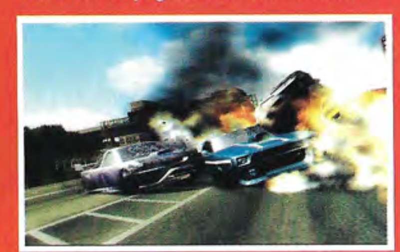
EIDOS 

THQ  

CRASH'N BURN

[PS2 - XBOX]

Los circuitos de este arcade de conducción se van obstaculizando con los restos de los vehículos de más de 16 jugadores via On-Line.



SHELLSHOCK NAM'67

[PS2 - XBOX]

Los creadores de *Killzone* nos proponen una cruda recreación del conflicto de Vietnam.





25 TO LIFE

[PS2 - XBOX]

Desencadena una guerra urbana

Esta variante del clásico juego de policías y ladrones fue uno de los títulos On-Line que más interés despertó en el E3. Elige entre *gangsters* y policías y enfréntante con otros 15 usuarios en tiroteos por escenarios urbanos totalmente realistas utilizando un *headset* USB para comunicarte con tus colegas. La banda sonora incluye auténticos clásicos del Rap, logrando una ambientación de lujo.

THE PUNISHER

PS2 - XBOX

Basado en el cómic y no en la película la nueva aventura del proscrito Frank Castle os dejará alucinados con su violencia.



FULL SPECTRUM WARRIOR

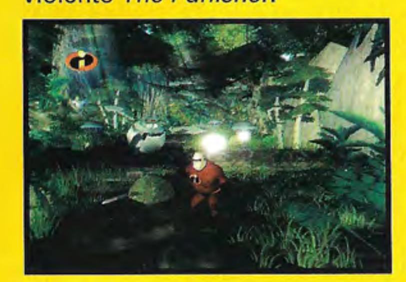
XBOX

Desarrollado para el ejército de EE.UU. es lo máximo en shooters estratégicos.

LOS INCREÍBLES

PS2 - XBOX - GAMECUBE

El nuevo film de los estudios **Pixar** inspira un juego para toda la familia en las antípodas del violento *The Punisher*.



DESTROY ALL HUMANS

PS2 - XBOX

En este homenaje a la Ciencia Ficción de los años 50 manejarás a un diabólico marciano.

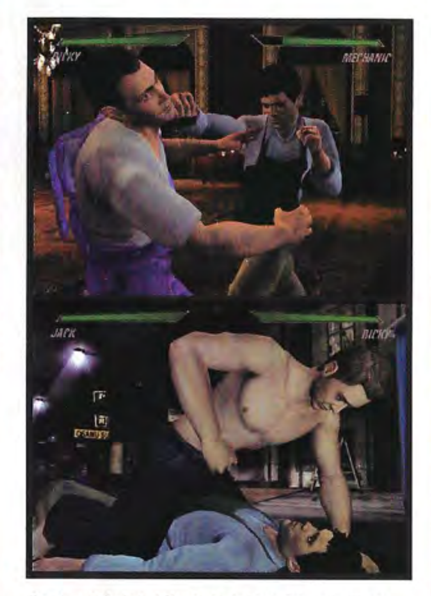


VIVENDI UNIVERSAL

FIGHT CLUB

PS2 - XBOX

La película de culto de David Fincher ha inspirado un brutal *beat'em-up* en el que podrás manejar a Tyler Durden y otros personajes del film original, machacándote el físico a puñetazo limpio.



Regla nº 8 del club de la lucha: Si esta es tu primera noche en el club, tendrás que luchar.

CHRONICLES OF RIDDICK

XBOX



Vin Diesel produce su propio videojuego

Este *shcoter* en 1ª persona narrará los hechos anteriores a la película del mismo nombre, uno de los previsibles taquillazos de este verano. Sus sensacionales gráficos os dejarán boquiabiertos.

LEISURE SUIT LARRY

PS2 - XBOX

Sierra recupera una de sus sagas legendarias

Leisure Suit Larry Magna Cum Laude mantiene el espíritu gamberro de sus ancestros para PC, combinando los diálogos de las aventuras gráficas clásicas con pequeños minijuegos. Explorarás más de 25 localizaciones y tendrás ocasión de interactuar con 15 explosivas chicas al más puro estilo Larry.



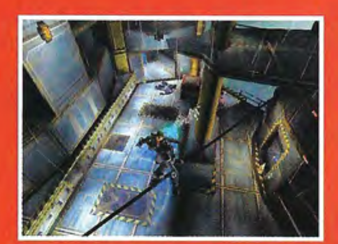
Tendrás que echarle mucho morro para poder ligarte monumentos como éste.



RED NINJA

PS2 - XBOX

Una aventura *beat'em-up* al estilo *Tenchu*, con guión del director Shinsuke Sato, autor del film de culto *The Princess Blade*.



STARCRAFT GHOST

PS2 - XBOX - GAMECUBE

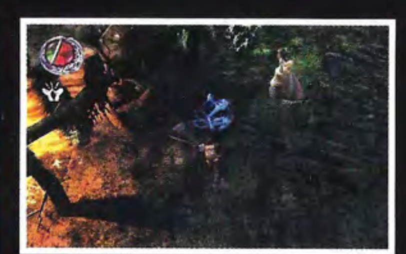
Por fin podremos disfrutar a finales de año de este esperadísimo título, ya anunciado en el E3 del pasado año.

ACCLAIM

BARD'S TALE

[PS2-XBOX]

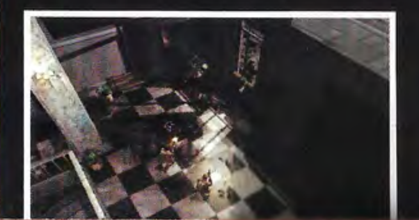
El clásico RPG «cómico» de Brian Fargo regresa de manos de su nueva compañía, **inXile**.



COMBAT ELITE WWII

[PS2 - XBOX]

El motor gráfico de *Baldur's Gate: DA* sirve de marco para un *shooter* inspirado en la 2ª Guerra Mundial.



THE RED STAR

[PS2 - XBOX]

Frenético arcade de jugabilidad bidimensional y motor 3D protagonizado por una joven rusa.



JUICED

[PS2 - XBOX]

El **Team Juiced** le planta cara al mismísimo *GT4* con un simulador de conducción muy realista y que permite personalizar el vehículo.



CODEMASTERS

COLIN MCRAE RALLY 2005

PS2 - XBOX

McRae seguirá ganando títulos incluso retirado

Como de costumbre, Colin McRae, recién retirado del Mundial de Rallys, regresa puntual a su cita con los 128 bits en el que está llamado a ser el mejor juego basado en dicha disciplina deportiva del próximo año. Su competencia será *W.R.C. 4*.

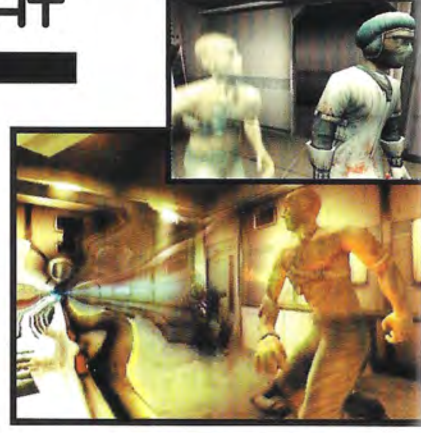


SECOND SIGHT

PS2 - XBOX - GC

Sigilo, espionaje y control mental

Los creadores de *TimeSplitters*, **Free Radical**, dan los últimos retoques a un original concepto que mezcla espionaje, *shoot'em-up*, sigilo y control mental. Su original argumento irá enlazando pasado y presente a medida que el protagonista recobra su memoria.



MIDNIGHT CLUB 3

PS2

El mejor simulador de conducción «en ciudad» regresa para demostrar que la saga siempre ha sido la primera y la más original. La novedad más importante de ***MC3: Dub Edition*** es la posibilidad de personalizar y «tunear» al máximo nuestro vehículo.

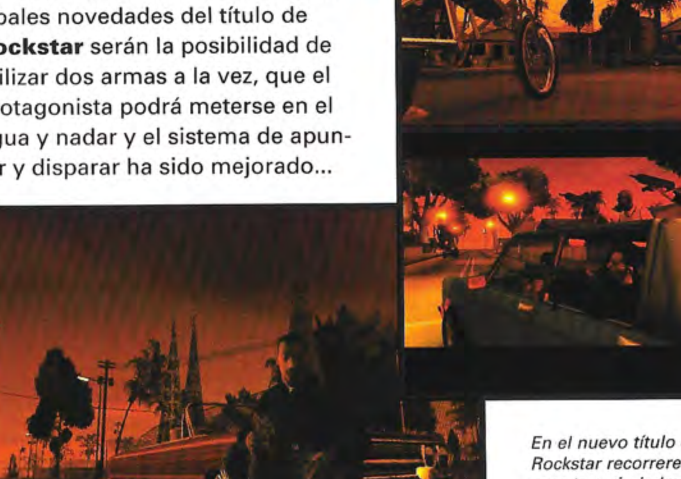


GTA: SAN ANDREAS

PS2

El rey de las calles prepara su regreso a PlayStation 2

Ambientado en esta ocasión a principios de los años 90, el nuevo título de la saga *GTA* nos pondrá en la piel de Carl Johnson, un ex-convicto. Las principales novedades del título de **Rockstar** serán la posibilidad de utilizar dos armas a la vez, que el protagonista podrá meterse en el agua y nadar y el sistema de apuntar y disparar ha sido mejorado...



En el nuevo título de Rockstar recorreremos tres ciudades: San Fierro (San Francisco) Las Venturra (Las Vegas) y Los Santos (Los Angeles).

FIRST TO FIGHT

PS2 - XBOX

Utilizado originalmente como simulador táctico por el ejercito norteamericano, el título de **Gathering** combina *shooter* en primera persona con un alto componente estratégico en equipo.

ROBOTECH INVASION

PS2 - XBOX

Vicious Cycle transforma la serie de animación de culto en un *shooter* de gran calidad. Ambas versiones permitirán el juego a través de Internet para un máximo de ocho jugadores.



BROTHERS IN ARMS

PS2 - XBOX

Ubi Soft le da un aire mucho más humano a la Segunda guerra mundial con un *shoot'em-up* en primera persona de impecable factura técnica.

DUKES OF HAZZARD

PS2 - XBOX

La adaptación de la serie, ya aparecida en **PSone**, llega ahora con un aspecto inmejorable a los 128 *bits* de **Sony** y **Microsoft**.

NOTORIUS: DIE TO DRIVE

PS2 - XBOX

Ubi le da una nueva vuelta de tuerca al género de la conducción con un título que mezcla el *Gangsta Rap* y los coches caros.

PRINCE OF PERSIA 2

PS2 - XBOX - GAMECUBE

El espacio y el tiempo, una vez más en tus manos

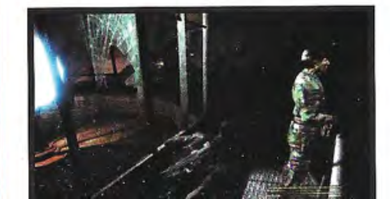
Una de las estrellas de **Ubi** del pasado año repite en este último E3 con versiones para **PS2**, **Xbox** y **GC**. Lo más impresionante de ***Prince Of Persia 2*** es el control de los movimientos del protagonista; si creéis que Dante tenía «attitude», esperad a ver ***POP2***.



SPLINTER CELL 3

XBOX

La tercera entrega del título de espionaje protagonizado por Sam Fisher muestra un nuevo *engine* 3D y modo cooperativo.



RAINBOW SIX 3: BLACK ARROW

XBOX

La secuela de uno de los mejores *shooter* en primera persona creados para **Xbox** llegará con suculentas novedades gráficas y jugables.



ROCKY: LEGENDS

PS2 - XBOX

Tras la desaparición de **Rage**, **Ubi** ha conseguido la licencia de la película protagonizada por Sylvester Stallone y nos ofrecerá un arcade de boxeo de gran calidad.

GHOST RECON 2

PS2 - XBOX - GAMECUBE

El *shooter* más económico y con mayores posibilidades On-line pronto tendrá secuela. Ahora se mejorará su apartado gráfico.

PLAYBOY MANSION

PS2 - XBOX

La variante más «picante» del ya clásico juego de simulación social (*Los Sims*) llegará a **PS2** y **Xbox** de mano de **Ubi Soft**.

MIDWAY ARCADE TREASURES 2

PLAYSTATION 2 - XBOX - GC

La segunda andanada de clásicos **Midway** rescatará joyas como *Mortal Kombat* I, II, y III, *Total Carnage*, *Gauntlet 2* o *Pit Fighter*.



SHADOW HEARTS COVENANT

PLAYSTATION 2

Aruze retorna al género RPG con una historia que arranca un año después del 1er *Shadow Hearts*.



PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRATION

PLAYSTATION 2 - XBOX

La mente, la mejor arma imaginable

A finales del verano podremos jugar a esta esperada aventura de acción, en la que controlaremos a un soldado con poderes psíquicos. La posibilidad de mover objetos a distancia y de ejercer control mental sobre el enemigo abre un nuevo campo de posibilidades a este género.



MORTAL KOMBAT DECEPTION

PLAYSTATION 2 - XBOX

Si no fuera suficiente con combatir On-Line con usuarios de todo el mundo, la última genialidad de Ed Boon incluye un *Puzzle Fighter* con versiones *SD* de tus luchadores favoritos, un ajedrez y un RPG que reune a todos los personajes de la saga *M. Kombat*.

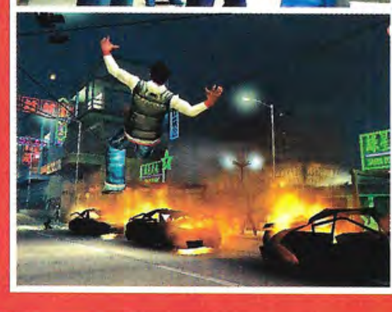


NARC

PLAYSTATION 2 - XBOX

Midway actualiza su clásico recreativo (recuperado, por cierto, en *Midway Arcade Treasures 2*), dándole un *look* a lo *Grand Theft Auto* y enfrentando a los jugadores con un ejército de narcotraficantes. Será el usuario quien decida su forma de actuar frente a ellos, como un policia íntegro, o como un «madero» corrupto para ganar una pasta fácil.





TERMINATOR 3: REDEMPTION

PLAYSTATION 2 - XBOX - GC

Tras la mediocre adaptación de *Terminator 3*, **Atari** intentará limpiar la imagen de la franquicia con este *shooter*, que destaca por la variedad en sus 14 misiones, combinando el manejo de vehículos con el combate en 3ª persona.





DRIV3R

PLAYSTATION 2 - XBOX

A punto de llegar a las tiendas, ***Driv3r*** dejó atónitos a los asistentes al E3 por el realismo y detalle de sus gráficos.

DRAGON BALL Z S. WARRIORS

GAMEBOY ADVANCE

Un cartucho de 128 megas alojará el nuevo *beat'em-up* de *DBZ*, con un reparto de 15 luchadores.



CONFLICT: VIETNAM

PLAYSTATION 2 - XBOX

La saga *Conflict* abandona el desierto por las junglas del Sudeste Asiático, recreando el conflicto de Vietnam en todo su apogeo, en 1968, en plena ofensiva del Tet.



MIDWAY

PLAYSTATION 2 - XBOX

Otro escenario bélico, pero muy diferente. **SCI** nos llevará a la batalla decisiva que cambió el rumbo del conflicto del Pacífico. Tu eliges el bando: Japón o EE.UU.





SEGA SUPERSTARS

PLAYSTATION 2

Minijuegos para *EyeToy* con estrellas de la galaxia **Sega** como Sonic o Akira, de *Virtua Fighter*.



SPIKEOUT B. STREET

XBOX

Pelea junto a otros usuarios via On-Line en esta adaptación de la recreativa de 1997.



OUTRUN 2

XBOX

¡La magia del Testarossa regresa a lo grande!



La BSO de OutRun 2 incluye los tres temas originales, incluyendo Magical Sound Shower.

Sin duda, ***OutRun 2*** fue la reina del *stand* de **Sega**. Había auténticas bofetadas para poder ponerse a los mandos de esta colosal adaptación de la reciente recreativa de **AM2**. No sólo podréis disfrutar de su memorable banda sonora y los ocho modelos de Ferrari que incorpora (desde el clásico Testarossa del *OutRun* de 1986 al exclusivo Enzo), sino de un nuevo modo *Mission* (con más de 100 pruebas diferentes) y otro On-Line para cuatro usuarios simultáneamente. Junto a él, los modos *Time Attack* y *Heart Mode* del original recreativo. De momento **Xbox** tiene la exclusividad de ***OutRun 2*** aunque nadie ha desmentido la posibilidad de ver al Testarossa quemando goma en **PS2** estas navidades.

BLOOD WILL TELL

PLAYSTATION 2

Inspirado en uno de los mangas más conocidos del maestro Osamu Tezuka, ***Blood Will Tell*** es un espectacular arcade de lucha con más de 20 horas de juego, en el que no faltan los combates con grotescas criaturas. Además incluirá un modo cooperativo para dos jugadores.



X-MEN LEGENDS

PS2 - XBOX

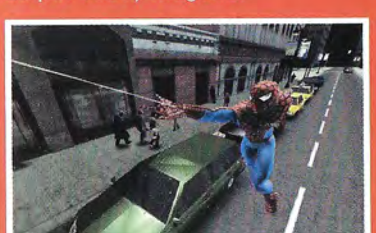
Los famosos héroes de la **Marvel** protagonizan un espectacular título de acción con grandes dosis de RPG.



SPIDERMAN 2

PS2 - XBOX

Treyarch adapta el argumento de la nueva película protagonizada por Tobey Maguire.



DOOM 3

XBOX

El esperado shooter de Id llegará con suculentas novedades



La consola de **Microsoft** ha sido la que finalmente, se ha llevado el gato al agua con una versión muy especial del esperado ***Doom 3***. Además del terrorífico argumento y desarrollo que da color a la aventura y un motor gráfico de una calidad nunca vista en **Xbox** (aunque la versión que vimos aún necesitaba de algunos retoques), el título de **Id Software** contará en exclusiva con un modo multijugador cooperativo a través de *Xbox Live*. Además de dicho modo, el clásico *Deathmatch* también estará disponible para los aficionados al juego On-line.



Terror y shoot'em-up a partes iguales.

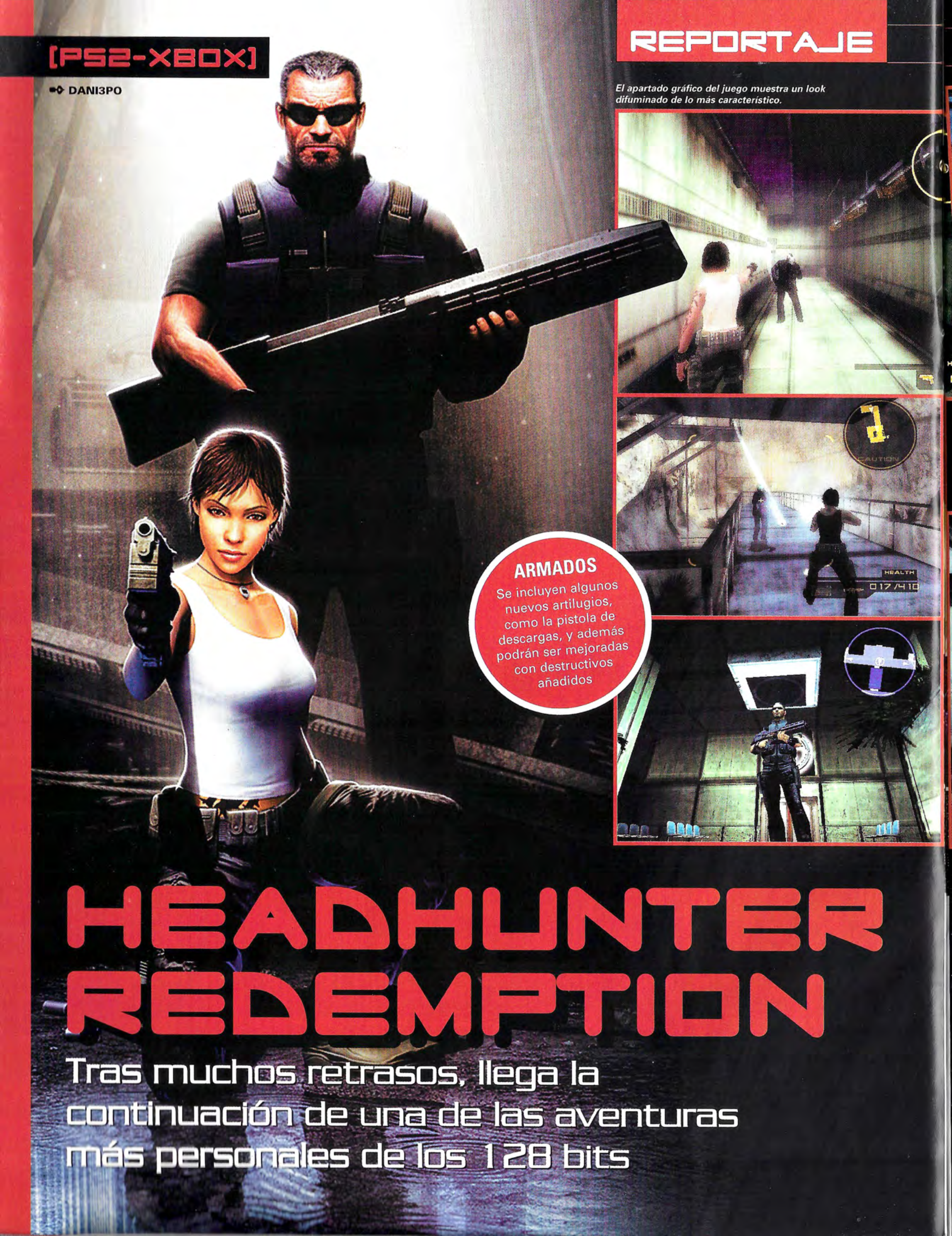
CALL OF DUTY FINEST HOUR

PS2 - XBOX - GC

El *shoot'em-up* en primera persona, para **PC**, basado en la segunda guerra mundial más laureado del pasado año, llega al fin a la generación de consolas de 128 *bits*.



DANI3PO

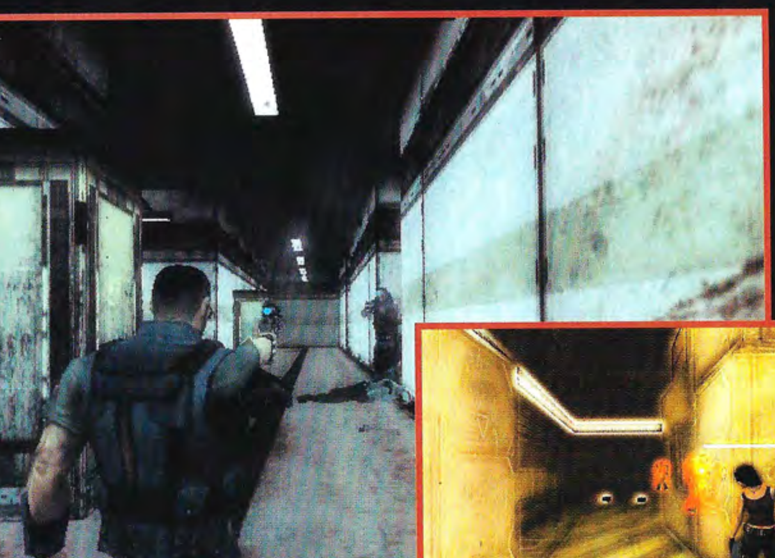


El apartado gráfico del juego muestra un look difuminado de lo más característico.

ARMADOS
Se incluyen algunos nuevos artilugios, como la pistola de descargas, y además podrán ser mejoradas con destructivos añadidos

HEADHUNTER REDEMPTION

Tras muchos retrasos, llega la continuación de una de las aventuras más personales de los 128 bits







Los movimientos de sigilo serán muy útiles a la hora de avanzar.

Leeza X es el nuevo personaje jugable, con habilidades diferentes a las de Jack Wade.

En una reciente visita a los estudios de desarrollo de **Amuze** en Estocolmo tuvimos la oportunidad de ver y jugar, en exclusiva, a la esperada secuela de uno de los primeros lanzamientos de **Sega** como *Third Party*. Para los que no conozcan el juego, cabe decir que se trata de una aventura de acción en tercera persona ambientada en un futuro próximo. Esta vez volvemos a adoptar el rol de Jack Wade, que forma parte de un grupo de mercenarios del Estado que se dedican a dar caza a los mayores criminales. Veinte años han pasado desde los acontecimientos del primer *Headhunter* y Jack está ahora mucho más curtido y experimentado. Tras fracasar su relación con la millonaria Angela Stern (uno de los personajes secundarios de la primera entrega) y perder a su hijo en un accidente, se encuentra con una descarada y temeraria joven conocida como Leeza X. Como segundo personaje jugable, en ella recaerá parte del protagonismo. Las bases fundamentales del juego siguen siendo la exploración de grandes entornos (en su mayoría complejos industriales, edificios de oficinas e instalaciones subterráneas), la resolución de los típicos puzzles y, más que cualquier otra cosa, la acción. Aunque no tiene tanta importancia como en *MGS*, el sigilo también hará acto de presencia, así como algunos minijuegos cuya mecánica recuerda a la saga *Silent Scope*. Se han eliminado las secuencias en las que recorríamos la ciudad a lomos de la moto, pero se ha ganado en posibilidades de interacción con enemigos y entornos. En verano en tu consola favorita.

//La historia arranca veinte años depués de Headhunter//

ARRIBA Y ABAJO

El mundo que recrea ***Headhunter: Redemption*** se divide en dos partes diferenciadas. En la superior se desarrolla la avanzada sociedad, con relucientes edificios comunicados por autopistas elevadas. La inferior es el hogar de todos los marginados y maleantes, un peligroso lugar lleno de trampas y secretos.

ARRIBA



ABAJO



Esta reconversión de Super Famicom para PS2 vendió 1.500.000 en un mes



Dragon Quest V
Tenku no Hanayome

ESCENARIOS 3D
La adaptación de los escenarios a un entorno 3D es fidedigna al original. Hay que destacar los efectos de luz.

El 22 de septiembre de 1992 salió en el mercado japonés la quinta entrega de *DQ*, producida por **Armor Project** bajo la conjunción de los diseños de Akira Toriyama, con su **Bird Studio**, Yuji Horii como creador de la saga y Koichi Sugiyama, quien compuso unas bellas melodías interpretadas por la orquesta filarmónica de Londres. Todos estos alicientes hicieron de *DQV* un incunable en Japón, y si le añadimos que fue el primero en aparecer para la 16 *bits* de **Nintendo** en un cartucho que comprimía 12 Megas, las po-



El sistema de batallas sigue siendo el clásico sistema por tablas.



Dragon Quest VIII

Para deleite de todos los *fans*, **Square Enix** decidió incluir en el pack de ***DQV***, un DVD tráiler con vídeos de *DQVIII*. El cual contiene dos secuencias de 10 minutos cada una; la primera nos sorprendió la presentación y demás detalles en bellísimos escenarios tridimensionales. Y la segunda muestra las cualidades que tendrá a la hora de efectuar las batallas con fabulosas magias (al estilo de las invocaciones de *Final Fantasy*, por suerte con menos duración), representadas por unos personajes bajo la técnica *cell-shading*. Este nuevo episodio y el más esperado, lo está desarrollando **Level 5** (programadores de *Dark Cloud* y *True Fantasy Live*).









sibilidades de jugabilidad doblegaban el fantástico rol que tenían las versiones de **Famicom/NES**. Así, con unas condiciones similares, apareció esta reconversión para **PS2**, estrenando arquitectura de una máquina «nueva» pero no aprovechando todas sus capacidades como en su día hicieron los programadores (**Chun-Soft**) de *DQV* para **Super Famicom/Nintendo**. **Arte Piazza** es la encargada de diseñar los escenarios con **Matrix Software** (grupo actual formado por algunos miembros de **Chun-Soft**), quienes han utilizado el mismo motor gráfico, juego de cámaras y han suavizado las texturas como ya hicieran en el séptimo capítulo y en la reconversión de *DQIV* para **PSone**. Además, han decidido incluir algunas mejoras en el control, como por ejemplo, la posibilidad de poder combatir con cuatro protagonistas en vez de con la clásica cifra de tres. Las legendarias *Dungeons* han sido reinventadas por Horii-san, con su peculiar estilo de dificultad. Y con el fin de incrementar más el desafío hay que tener en cuenta la ya mencionada rotación de la pantalla isométrica, la cual nos amplía la visión de juego. A todo esto hay que añadir un argumento fuera de serie, en el que tomaremos el rol de Hero (nombre modificable del protagonista), hijo del gran guerrero del dragón Papas. Hero y los diferentes compañeros de viaje que conoceremos, tendrán que vivir aventuras en un desarrollo que dura más de 80 horas de juego. Algo totalmente increíble para ser un RPG inventado hace 12 años. Afortunados son los habitantes del sol naciente, ya que desde el pasado 25 de marzo los usuarios japoneses lo están disfrutando. **MANJIMARU**

//Lo más importante de un DQ, no son los gráficos//



Las kilométricas Dungeons ganan muchos enteros porque se puede rotar en diferentes ángulos de visión, al igual que el mapeado global del juego.







Nombre: **Dragon Quest**
Fecha de Lanzamiento: **27/05/1986**
Plataformas: **FC, MSX, GBC, SFC y NTT**
Unidades Vendidas: **2.700.000**



Nombre: **Dragon Quest II**
Fecha de Lanzamiento: **26/01/1987**
Plataformas: **FC, MSX, GBC y SFC**
Unidades Vendidas: **3.600.000**



Nombre: **Dragon Quest III**
Fecha de Lanzamiento: **10/02/1988**
Plataformas: **FC, GBC y SFC**
Unidades Vendidas: **5.200.000**



Nombre: **Dragon Quest IV**
Fecha de Lanzamiento: **11/02/1990**
Plataformas: **FC y PSone**
Unidades Vendidas: **4.300.000**



Nombre: **Dragon Quest V**
Fecha de Lanzamiento: **22/09/1992**
Plataformas: **SFC y PS2**
Unidades Vendidas: **4.300.000**



Nombre: **Dragon Quest VI**
Fecha de Lanzamiento: **09/12/1995**
Plataformas: **Super Famicom/Nintendo**
Unidades Vendidas: **3.200.000**

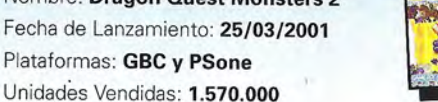


Nombre: **Dragon Quest VII**
Fecha de Lanzamiento: **26/08/2000**
Plataformas: **PSone**
Unidades Vendidas: **4.237.000**



Nombre: **Dragon Quest Monsters**
Fecha de Lanzamiento: **25/09/1998**
Plataformas: **GBC, PSone y NTT Móvil**
Unidades Vendidas: **2.350.000**





Nombre: **Dragon Quest Monsters 2**
Fecha de Lanzamiento: **25/03/2001**
Plataformas: **GBC y PSone**
Unidades Vendidas: **1.570.000**



Nombre: **Dragon Quest Monsters 3**
Fecha de Lanzamiento: **29/03/2003**
Plataformas: **Game Boy Advance**
Unidades Vendidas: **594.000**

DragonQuest

La saga de rol más vendida en Japón

Para convertirse en la serie número uno en Japón, no sólo le ha bastado a **Enix** con producir numerosos episodios correlativos. También han influido los cómics, series de televisión y variados productos de *merchandising* (peluches, llaveros, etc.). Debido al éxito de *DQ*, **Chun-Soft** compró la licencia para programar las aventuras de Toruneko, entrañable mercader que aparece en *DQIV*, bajo el estilo de *Action Dungeon RPG*. La primera versión de *Toruneko*, no *Daibouken*, vio la luz en el año 93 para **Super Famicom/Nintendo**, la continuación apareció a los 6 años para **PSone** y el último capítulo (pasado a un entorno pseudo 3D) dio el salto a **PS2** hace 2 años. Con el nombre de *Torneko: The Last Hope*, el segundo juego se puso a la venta en territorio americano. Pero la misma suerte no la tuvieron las conversiones de *Toruneko 1* y *2*, pues no salieron del archipiélago nipón. La popularidad que tienen los videojuegos de móvil en Japón es igual de latente que las consolas domésticas o portátiles, por eso **Enix** acaba de versionar el primer *DQ* para el **FOMA 900i**, móvil de tercera generación. ➾ **MANJIMARU**



La versión de móvil se puede descargar bajo tecnología i-mode por ¥525.

Manjimaru opina:

Hace apenas un mes estaba en una presentación en Finlandia y coincidí con un colega de otra publicación que conocí haces dos años en un **Tokyo Game Show**. Nos pusimos a recordar con cierta nostalgia detalles del país del Sol Naciente, y en un aspecto coincidimos: el receso de la industria lúdica japonesa con respecto a Occidente, o hasta incluso sus vecinos coreanos y chinos. Todo deriva por el arrastre de la crisis económica de **EE.UU.** a Japón y también por el triunfo de la consola negra de **Sony**, la cual (para hacerse con el apoyo del sector internacional) empezó a apoyar a grupos de programación de casi todos los continentes. Con esta política universalizó los gustos de los usuarios en los diferentes mercados y quitó un protagonismo casi exclusivo de los productores japoneses a favor de los americanos, ingleses y franceses (entre otros países). Además de esto, la inclusión de **Microsoft** ha sido la guinda, pues la mitad del mercado Occidental que ha quitado a **Nintendo** ha ido a parar a arcas norteamericanas. Posiblemente Japón ya no sea el país con la cuota de mercado lúdico más alta pero una cosa queda muy clara, la cantidad y calidad con

RANKING: VENTAS JAPÓN

1. Derby Stallion 04
Programador: Enterbrain
Distribuidor: Enterbrain
Consola: PlayStation 2



2. Kinnikuman G.
Programador: AKI Corporation
Distribuidor: Bandai
Consola: PlayStation 2



3. Kirby Star G.L.M.
Programador: Hal Laboratory
Distribuidor: Nintendo
Consola: Game Boy Advance



4. Rockman Zero 3
Programador: Capcom
Distribuidor: Capcom
Consola: Game Boy Advance

5. Dragon Quest V
Programador: Arte Piazza/Matrix Soft
Distribuidor: Square Enix
Consola: PlayStation 2



6. Mario Golf GBA T.
Programador: Camelot
Distribuidor: Nintendo
Consola: Game Boy Advance



7. Crimson Tears
Programador: Dream Factory
Distribuidor: Spike/Capcom
Consola: PlayStation 2



8. Generation of C. IV
Programador: Never-Land Company
Distribuidor: Idea Factory
Consola: PlayStation 2



9. FCM1 S.Mario Bros
Programador: Nintendo
Distribuidor: Nintendo
Consola: Game Boy Advance



10. Pokemon Fire Red
Programador: Game Freak
Distribuidor: Pokémon
Consola: Game Boy Advance



Fire Emblem

Estrategia para GC

Cuando el estreno es inminente de ***Fire Emblem*** para **GBA** en nuestro país, en Japón se ha anunciado un nuevo episodio para **Game Cube**. *Fire Emblem: Souen No Kiseki*, está dispuesto a convertirse en uno de los juegos más vendidos las próximas navidades en el país del Sol Naciente. La saga de estrategia más importante de **Nintendo** ha pasado por casi todas sus consolas, **FC/NES**, **SFC/SNES** y **GBA**, y en el apartado de las batallas poco le tiene que envidiar a títulos de la talla de *Shining Force*. En esta ocasión, el grupo de programación (**Intelligent System**) ha sustituido los clásicos *sprites* (gráficos 2D) por personajes en *cell-shading* en un entorno tridimensional.







Tetsujin No. 28

Vuelve un robot clásico

Hace aproximadamente 10 años Antena 3 emitió una serie que recordaba en muchos aspectos a *Mazinger Z*, se llamó en nuestro país *Iron Man 28*. Gracias a la cortesía de **Bandai**, este «hombre metálico» será resucitado el 1 de julio en Japón, bajo un programa de acción 3D para los circuitos de **PS2**.
La serie original ha sido plasmada con exactitud debido a que controlaremos a Tetsujin Nº 28 desde el punto de vista de su conductor, Shoutarou, el joven detective protagonista. Difícil que llegue al viejo continente pero todos los *fans* no debemos perder la esperanza, o si no a comprarlo de importación.



Kinninkuman

Generations en PS2

Siguiendo con los clásicos de animación, **Bandai** (compañía estrella encargada de elaborar las adaptaciones de manga a videojuego) y **Aki Corporation** (grupo de programación) han dado vida a la serie *Muscleman*, emitida hace varios años por las televisiones autonómicas, en formato de juego para **PS2**, alcanzando el segundo lugar en el *ranking* semanal del día 22 de abril, fecha en que salió. Para todos aquellos, tanto los que recordáis la serie como los que no, destacan por si solas las peleas de lucha libre que se desarrollan en un cuadrilátero 3D. Todo ello hace de ***Kinnikuman*** un programa bastante similar a su homónimo en **GameCube**, que apareció el año pasado.



C. Shin-Chan:

Arashi no yobu

Uno de los personajes en formato manga más populares en estos momentos en nuestro país es sin duda alguna, Shin-Chan. Y debido a la fiebre que se vive en Occidente por este «inocente» renacuajo, hizo que el pasado mes de febrero se estrenase una nueva película en las grandes pantallas japonesas denominada *Crayon Shin-Chan: Cinema Land no Daibouken*. La filial de **Bandai**, **Banpresto**, para no dejar escapar este filón ha programado un simpático plataformas bidimensional para **GBA**, basado en el argumento de la misma película. Esperemos que salga en el viejo continente.

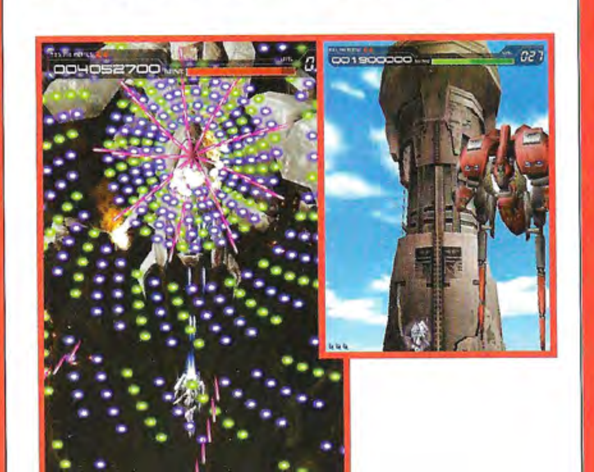


En este alocado plataformas no faltará los toques de humor

Psyvariar 2

El penúltimo shooter

Dreamcast con el pasar de los años se ha transformado en la consola por excelencia del género *shoot'em-up*. Empadronada por el título de **Treasure**, *Ikaruga*, o recientemente con *Border Down* de **G.Rev**, los programadores (**SKONEC Ent.**) han realizado una fiel y fácil conversión de la recreativa de placa **Naomi** a los circuitos de la 128 *bits* de **Sega**. ***Psyvariar 2*** destaca por su frenética acción y en gran parte por la combinación de escenarios 2D con *scroll* vertical y alguna vertiginosa rotación junto a la movilidad de enemigos en 3D. Lástima que sólo lo disfruten los japoneses desde el pasado 26 de febrero.



Generation Of Chaos IV

Lo último de IdeaFactory

Una de las sagas de estrategia más importantes de Japón como *Generation Of Chaos* ha llegado al cuarto capítulo sin haber aparecido nunca en el mercado Occidental. Programado por **Never-Land Company** y producido por **Idea Factory**, esta última empresa cuenta con un catálogo de juegos de rol y estrategia impresionante en el país del Sol Naciente, por eso se ha ganado la fama que puede tener compañías como **Blizzard**. Pero ***Shin Tenmakai GOF IV*** destaca por unos diseños de personajes excelentes y también por un pack de lujo que se puso a la venta el pasado 22 de abril.



supernuevo supernuevo

No sabemos si en la versión final pasará lo mismo, pero en la beta hay atropellos múltiples.

Se acerca el momento de disfrutar del juego más deseado del año

Driv3r

Género > Acción/Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Atari Programador > Reflections País > Reino Unido

Aunque la espera se estaba haciendo bastante dura, desde que hemos puesto las manos en ***Driv3r*** nuestras caras han cambiado por completo. Para explicar las sensaciones y el estado en el que ahora nos encontramos, sólo se nos ocurre una imagen y es la de un padre después del parto. En este momento que ya tenemos la criatura en nuestras manos, ya no nos acordamos de los largos meses de espera, de la tensión, los nervios, las oraciones para que todo saliera tan bien como soñamos... Todo queda muy, muy lejos cuando por fin vemos semejante maravilla. Sin exageraciones, se nos cae la baba.

Lo primero que hemos de decir es que ***Driv3r*** es lo que todos esperábamos que fuera. Espectacular, colosal, hiperrealista, asombroso, emocionante, exagerado, apabullante y tan jugable como lo recordábamos. Sin necesidad de esperar a ver cómo serán las misiones (el resto de sub-juegos), el acabado final para saber las calidades en temas como texturas o el movimiento del entorno, ya se puede hablar de una auténtica obra de arte. Lo que tenemos es sólo una versión *beta* en la que apenas se pueden probar algunas fases, unos cuantos vehículos y un par de ciudades con distintos momentos del día, y con alguna variación climatológica. Parece poca cosa

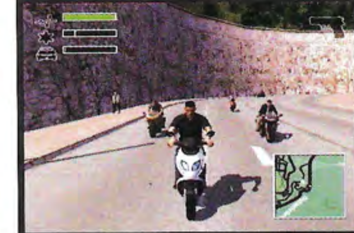
A tiro limpio y a todo gas

Si perseguir a alguien ya es complicado en cualquier *Driver*, ahora la cosa se pone mucho más peliaguda cuando encima hay que cargarse el coche a tiros.





En la izquierda se pueden apreciar el efecto de los tiros en la chapa.





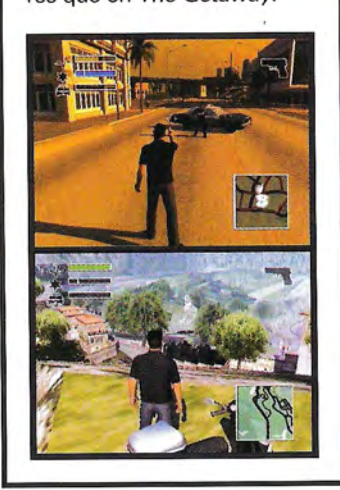
NUEVO MOTOR

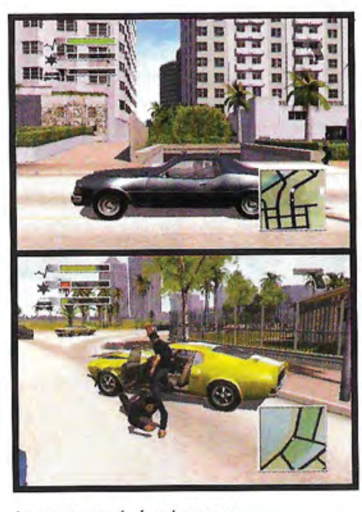
Ahora todo fluye a las mil maravillas con el tremendo pontencial de **PlayStation 2** y **Xbox**



Andando, que es más sano...

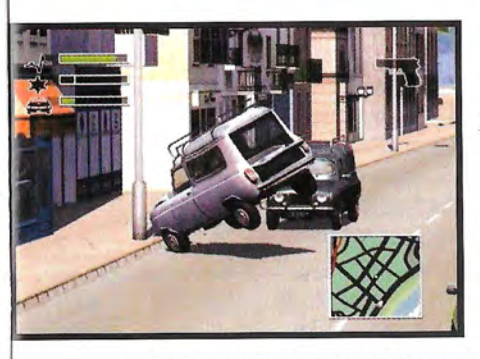
Han mejorado con respecto a *Driver 2*, pero los movimientos del personaje andando no son tan buenos como en *GTA*.Pero sí mejores que en *The Getaway*.





La gente suele ir a los concesionarios para comprar los coches, pero aquí lo más sencillo es pedirlo prestado.

//Es fiel al indómito y salvaje espíritu de los Driver de PSone//



Las farolas y postes no están de adorno y suelen ser demoledores.

pero os podemos asegurar que ya es posible hacerse una idea bastante precisa de lo mucho que va a ofrecer. Gráficamente no tendrá el detalle ni el grado de perfección de *Gran Turismo*, pero tampoco se pueden comparar unos cuantos recorridos, por bonitos que sean, con unas ciudades de estas dimensiones. Tampoco nos parece justo hacer comparaciones con los coches, porque aquí hay siempre bastantes en pantalla, la dinámica es extraordinaria y nunca hemos visto unos daños como los de ***Driv3r***. Aunque en este género ya hay unos cuantos títulos realmente impresionantes (*Grand Theft Auto* o *The Getaway*, por citar lo más vistoso), creemos que el de **Reflections** es el más espectacular y, sobre todo, el más cinematográfico de todos. Suponemos que en esta sensación debe influir, está claro, el hecho de que *Driver* haya sido el primero que dio vida al concepto de juego. Aunque en determinados aspectos (como los movimientos del personaje al andar) sea algo inferior a sus posibles rivales, su impresionante oferta y su enorme realismo le sitúan por encima en lo demás. El mejor modo de explicar lo que es ***Driv3r*** sería decir que reúne la jugabilidad e intensidad de *GTA* con el realismo y la absoluta credibilidad de *The Getaway*. Es decir, en ***Driv3r*** hay lo mejor de cada ►

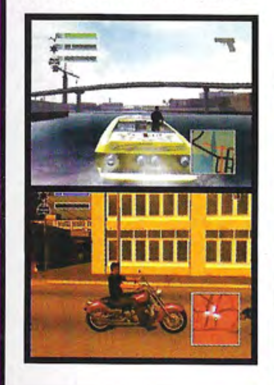




Con la moto se puede hacer de todo, pero te juegas el tipo a cada paso.

Nuevos vehículos

Motos de gran cilindrada, *scooters*, lanchas, camiones, furgonetas, coches clásicos y otros tantos cacharros serán nuestras nuevas monturas. Todos están bien, pero creemos que la moto puede ser una opción muy interesante para escapar y, sobre todo, para las zonas con más tráfico.



casa en un solo juego. Aquellas deficiencias técnicas, ralentizaciones o tirones, que en su día salpicaban la versiones de **PSone** son ya historia. Ahora todo fluye a las mil maravillas con el tremendo potencial de **PS2** y **Xbox**. Los coches, los edificios, las texturas del suelo, los daños en la chapa y todos los elementos que aparecen en pantalla, muestran un aspecto brillante. Cosas que antes suponían un verdadero tormento, como la lluvia o las fases nocturnas, ya funcionan de un modo ejemplar. Los famosos juegos de cámaras, aquellos que nos permitían seguir la acción desde cualquier ángulo, cuentan ahora además con una impresionante cámara lenta, activable durante la partida. Esta nueva posibilidad hace de cada lance, de cada accidente un verdadero espectáculo al que muy pocos se podrán resistir. Como tampoco creemos que nadie aguante ante la tentación de hacer su propio montaje cinematográfico de una fase para poder guardarlo en la tarjeta. Esta fascinante opción es marca de la casa y algo completamente único en el género. Otro aspecto que hay que recordar es que los programadores de **Reflections** son verdaderos maestros en el diseño de las fases, sobre todo en las de conducción. En ***Driv3r*** se han sacado todo tipo de conejos de la

//Es tan jugable y divertido como sus antecesores//

DAÑOS MÚLTIPLES
Es uno de los aspectos más logrados del juego. Los vehículos se deforman y pierden las piezas

Los efectos de luz y de humo son realmente asombrosos.

SALIDA FORZOSA
Este sistema para salir del coche en marcha puede ser muy útil para acabar con alguien sin tener que caer al agua.

chistera y al clásico perseguir y ser perseguido, a aquello de llegar a un punto en un tiempo determinado, le han añadido un montón de variaciones. En las pocas fases que tiene esta *beta*, por ejemplo, ya hemos podido probar cómo son las persecuciones con disparos y el resultado es tan sorprendente como divertido. Dado que también se han ampliado el número de vehículos (motos, camiones, barcos, etc.) y que se han aumentado las misiones a pie, el tema promete fuertes emociones y tantas posibilidades como uno pueda llegar a imaginar. Los subjuegos son más y más variados, pero siempre nos quedaremos con el salvajismo y exceso del modo *Survival*. Por cierto, hablando de mejoras, la policía ahora es mucho más inteligente y hábil. Van a saco pero buscando siempre que nuestro coche se pare... Para freírnos a tiros sin advertencias ni miramientos. Como nosotros también tenemos nuestras armas, pues a divertirse todo el mundo.

Resumiendo, ***Driv3r*** será tan bueno como los más optimistas habíamos deseado. **Reflections** vuelve a sentar cátedra y nos quita el susto del cuerpo tras el espectacular y poco jugable *Stuntman*. ***Driv3r*** te dejará con los ojos abiertos... Pero también con los dedos ardiendo. **DE LÚCAR**

El abundante tráfico parece dispuesto para ponernos en apuros.





Onimusha 3 Demon Siege

La tercera entrega sigue innovando y mejorando la saga



Jacques Blanc tendrá que emplearse a fondo para combatir en la época feudal.

DEMONIOS Los creadores de *Onimusha* han dado vida a una nueva horda de criaturas infernales que se unen a viejos conocidos de la saga.

Género > Aventura/Acción Formato > DVD-ROM Compañía > Capcom Programador > Capcom País > Japón

C**Onimusha** ha forjado su propio camino de forma lenta pero segura; la saga ha permanecido ajena a lo que sucedía a su alrededor ofreciéndonos con cada nueva entrega un interesante cúmulo de novedades técnicas y una historia que contar. Otras franquicias de **Capcom** han sufrido altibajos en su trayectoria, pero esta última entrega de *Onimusha* continúa la línea ascendente que ha caracterizado hasta la fecha a la obra de Keiji Inafune. Dada la convergencia entre la industria de entretenimiento digital y el cine, no resulta sorprendente encontrarse un actor recubierto de texturas para representar a un héroe digital, lo que sí sorprende es que lo haga alguien de la talla de Jean Reno (*Nikita*, *El Profesional*, etc.). El actor protagoniza ***Onimusha 3*** junto a un viejo conocido, Samanosuke, interpretado de nuevo por Takeshi Kaneshiro, personajes que el jugador controlará alternativamente a lo largo de la aventura.

El argumento de ***Onimusha 3*** nos sitúa en un misterioso cruce temporal entre el París del siglo XXI y el Japón feudal de 1582. Jacques Blanc (Jean Reno), un policía galo, se ve sorprendido por un ejército de demonios en la capital francesa para minutos después ser trasladado a otra época y lugar. Sin saberlo, ha intercambiado su papel con un samurai, Samanosuke que aparecerá como por arte de magia en donde estaba Jacques. Así co-

//Un prodigio visual con escenarios realmente únicos//

Esta catarata es un prodigio técnico en el que sonido e imagen se funden a la perfección.



Enemigos mortales

Guildersten (imagen inferior) ha construido un aparato capaz de viajar en el tiempo con el que pretende ayudar a Nobunaga a llevar a cabo sus maléficos planes. Sus secuaces intentarán parar los pies a Samanosuke y Jacques Blanc.





//Jean Reno en su primera aventura digital//



EL ARCO DEL TRIUNFO

Onimusha 3 comienza junto a uno de los monumentos más emblemáticos de la capital francesa



mienza el juego. Las variaciones respecto a capítulos anteriores no son únicamente argumentales. Respecto a la segunda entrega se ha eliminado el engorroso sistema de intercambio de regalos, pero ***Onimusha 3*** se mantiene fiel al sistema de juego de la saga, por eso se sigue echando en falta un botón para saltar. El sistema de combate no ha variado mucho, tan sólo gracias a las nueva armas que aparecen en el juego. También hay puzzles que resolver para equilibrar un poco la acción y no hay que olvidarse de mejorar armas y otros útiles de equipamiento para avanzar con mayor facilidad. Pero sin duda, uno de los mejores alicientes se encuentra en el formidable apartado gráfico. El equipo bajo el mando de Keiji Inafune ha conseguido recrear auténticas maravillas para la vista del jugador: una catarata desprendiéndose por una pared rocosa o la forma de representar el fuego son algunos ejemplos de cómo han exprimido el *hardware* de **PlayStation 2**.

Lo mismo sucede con la espectacular secuencia de introducción elaborada por la compañía **Robot**, es una de las mejores que jamás hayamos visto.

El juego dispone de opción 50/60 Hz y el mes que viene ya estará disponible en las tiendas de toda España. **R. DREAMER**





Ailish, la princesa del reino de la Luz, está equipada con una vara mágica. Su punto de vista será en primera persona al luchar.

Los enemigos finales, como esta esfera de metal que se transforma en arácnido, nos pondrán las cosas muy complicadas.

Sudeki

Cuatro héroes muy japoneses nacidos en el Reino Unido

Género > Action RPG Formato > DVD-ROM Compañía > Microsoft Game Studios Programador > Climax País > Reino Unido

Tras incontables retrasos y cambios en la fecha de lanzamiento, por fin tenemos entre manos una versión jugable y bastante avanzada de la gran esperanza (junto con otra prometedora producción, *Fable* de Peter Molyneux) para los fanáticos de los RPG poseedores de la consola de **Microsoft**. Como parece que los grandes desarrolladores de este tipo de juegos afincados en Japón no se deciden a lanzar títulos para esta plataforma, **Microsoft Game Studios** encargó a los programadores británicos de **Climax** la elaboración de un juego que aprovechara las capacidades del *hardware* y que supiera reunir lo mejor de la tradición oriental y occidental. Aún es pronto para decidir si lo han conseguido completamente, pero lo que tenemos entre manos nos hace albergar grandes esperanzas. Como todas las grandes historias que acaban siendo épicas, la trama de ***Sudeki*** comienza contando una pequeña historia. Tal es un simple soldado del Reino de la Luz, cuya capital es la majestuosa ciudad de Illumina. Este reino está en conflicto con el reino de la Oscuridad, regentado por un maligno dios. Al comenzar la aventura, una secuencia de introducción en tiempo real (como todas las que aparecen en el título) nos presenta a los cuatro personajes que llegaremos a controlar a lo largo del desarrollo aunque, de momento, nos veremos manejando tan solo a Tal. El control se realiza bajo una perspectiva en tercera persona

//Nos encontramos ante el RPG occidental más ambicioso//



EL AMOR

Como en todo buen RPG que se precie, los protagonistas caerán enamorados. Se puede ver el interés de ella desde la primera secuencia

//Un Action RPG con influencias niponas//





Invocaciones

Todos los que hayan jugado a la saga *Final Fantasy* recordarán a los poderosos seres que nos ayudaban en las batallas. En ***Sudeki*** también están presentes bajo el nombre de «Spirit Strikes», y tendremos que ganarnos su confianza.

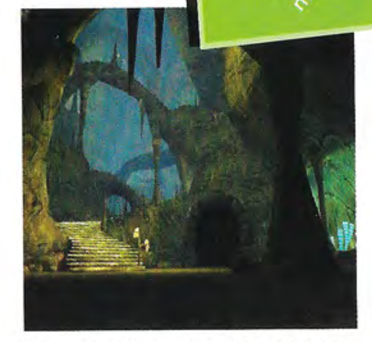


Podremos utilizar muchas habilidades especiales, siempre que hayamos decidido aprenderlas antes mediante el uso de los puntos de experiencia conseguidos.

ESCENARIOS Los grafistas de **Climax** han recreado tres tipos de ambiente diferente según nuestra localización.

con un punto de vista algo alejado, cosa que nos resultará extraña al principio pero que comprenderemos perfectamente cuando estemos llevando al grupo de cuatro héroes. Nos veremos en el interior del castillo de Ilumina, en una especie de demostración técnica de lo que los grafistas han conseguido hacer con el *hardware* más potente. Tras conversar con los aldeanos y hacernos con un mapa, obtendremos la misión de llegar hasta una aldea cercana donde está alojada la princesa. Por el camino libraremos las primeras batallas, en tiempo real con un estilo muy similar a la saga *Zelda*. La mayor innovación consiste en el exigente sistema de *combos* (como si de un título de lucha se tratara) y en la posibilidad de ralentizar la acción mientras nos movemos por los menús. Además de las batallas también hay sitio para la exploración y la resolución de pequeños enigmas, pero si algo nos ha llamado la atención son las posibilidades de personalización de los personajes, sus habilidades y equipación según vayas ganando puntos de experiencia.

Aún no podremos dar un veredicto, pero si se consigue solucionar los problemas con el *frame rate* y la detección de las colisiones en las batallas nos encontraremos ante un gran RPG. **DANI3PO**



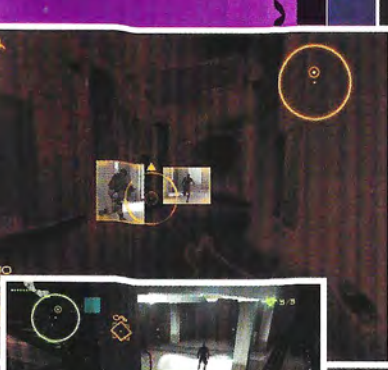
El mundo de la luz, el de las sombras y el de la oscuridad aparecen en el juego.

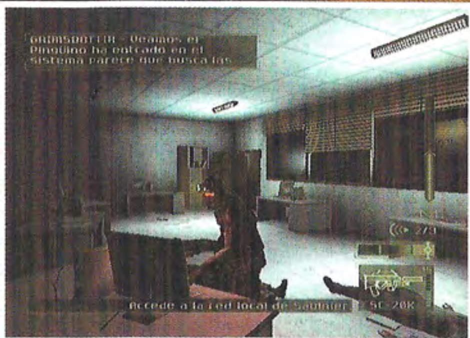
















El hardware de PS2 se ha exprimido al máximo para conseguir ciertos efectos gráficos, como una visión termal mejorada, que no tienen nada que envidiar a los de Xbox.

MÁS REAL
El motor gráfico genera destellos, siluetas a contraluz y sincronización de la iluminación en modo On-line, nunca vistos en **PS2**

El agente Fisher regresa a PS2 aprovechando al máximo sus capacidades gráficas

Splinter Cell Pandora Tomorrow

Género > **Espionaje Táctico** Formato > **DVD-ROM** Compañía > **Ubi Soft** Programador > **Ubi Soft París** País > **Francia**

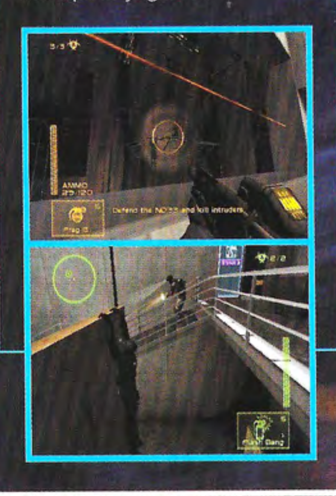
Unos meses después de ver los resultados en **Xbox**, por fin podremos disfrutar en **PS2** de la secuela protagonizada por el personaje del prolífico Tom Clancy. El esfuerzo del equipo de programación reunido por **Ubi Soft** en París (proveniente de China, Marruecos, Francia y Canadá) por dejar atrás la inferioridad técnica de la máquina de **Sony** con respecto a la de **Microsoft** ha hecho que la espera haya valido la pena. En esta entrega, el objetivo de Sam Fisher será eliminar a Suhadi Sadono. Esto le supondrá todo un dilema moral porque, aunque es considerado un terrorista, este hombre es un libertador a ojos de su pueblo. En cualquier caso, los enemigos no se lo pondrán nada fácil puesto que su inteligencia artificial ha sido enormemente implementada: además de tener agudizados los sentidos, serán capaces incluso de crear estrategias. De la misma forma que en *Manhunt*, podremos utilizar el micrófono del *Headset* para llamar su atención. Asimismo, podremos recibir órdenes con este periférico o directamente por los altavoces del monitor. En cuanto al apartado gráfico, hay que destacar las mejoras realizadas en los efectos de iluminación, mucho más realistas



La versión de PS2 incluye una fase en la jungla que no estaba en la de Xbox.

Juega On-line

Ocho mapas, dos bandos (con arsenal y mecánica de juego diferenciados) y un máximo de cuatro jugadores. El reto técnico ha sido combinar diversas fuentes de luz dinámicas (como las provenientes de las linternas) y que aparezcan de forma óptima desde el punto de vista de cualquier jugador.





EL REALISMO DEL AGUA El líquido elemento ha sido magistralmente recreado por Philippe Vimont, programador de *Beyond Good & Evil*

que en la primera entrega (en la que se dejaron ver algunos fallos) y, sobre todo, el efecto del agua, una de las mejores recreaciones que hayamos visto en **PS2**. Pero **Ubi Soft** no sólo se ha esforzado en el apartado técnico, sino que también han tratado de perfeccionar la jugabilidad. De esta forma, ha fragmentado cada misión para disminuir las cargas y ha aumentado el número de *checkpoints* o lugares donde guardar partida. El desarrollo del juego se ha hecho más abierto aproximándose un poco a títulos como *Hitman*, otorgando la posibilidad de tomar diferentes rutas para completar cada misión y de eliminar a todo enemigo que encontremos a nuestro paso, o de optar por el sigilo y movernos entre las sombras. En ***Pandora Tomorrow***, el agente Fisher ha ampliado sus herramientas de trabajo y su repertorio de movimientos; entre estos últimos cabría destacar el *Split Jump*, que ahora le permitirá agarrarse a un saliente tras un salto o el giro SWAT, mediante el que podrá pasar delante de una puerta de forma silenciosa. Todo esto sin dejar de lado el excelente modo On-line para un máximo de cuatro jugadores y en el que habremos de decantarnos por el equipo de los mercenarios *Argus*, que jugarán en primera persona, o el de los espías *Shadownet* con las habilidades de Sam Fisher, y la cámara en tercera persona. ➜ SUPERNENA

//Se han mejorado tanto los gráficos como la jugabilidad//



Shrek 2

Las aventuras y desventuras de un Ogro casado

El Ogro verde tendrá que asumir los desafíos de fuerza y resistencia.

Género > Acción Formato > Mini DVD-ROM y DVD-ROM Compañía > Activision Programador > Luxoflux País > Estados Unidos

Después de que Shrek salvara a Fiona de su cruel destino junto al diminuto rey Farquaad, deciden casarse. Todo marchaba a las mil maravillas hasta que los padres de ella interrumpen su luna de miel invitándoles a un gran baile de bienvenida... Olvida todo lo que viste en la primera entrega, nada tiene que ver con el delirante juego que salió hace poco más de dos años. A diferencia de aquel, ***Shrek 2*** ha contado desde un principio con la colaboración y supervisión de **Dreamworks**, por lo que está más que asegurado que su desarrollo esté a la altura de la licencia. Así, el jugador podrá seguir el hilo argumental del largometraje mientras resuelve infinidad de misiones de una originalidad sin igual. La aventura comienza al llegar al maravilloso paraje de País Lejano, momento en que el Rey Harold y la Reina Lillian conocen al grotesco personaje que se ha casado con su «preciosa» hijita. Indignados deciden acabar con él, para lo que contratan al mercenario/zorro Gato con Botas. En su huida, le acompañará su amada esposa, su incondicional amigo Asno y la Galleta de Jengibre. De tal modo que el usuario tendrá que controlar a los 4 protagonistas de manera simultánea, simplemente apretando R1 ó L1, para poder superar las contrarie-

¡¡Divertidas pruebas!!

Al finalizar un nivel aparecerá una prueba que deberá superar un personaje en particular. Son los *Hero Times* y, en este caso, Caperucita tiene que lanzar manzanas al Hada Madrina.



TRABAJA EN EQUIPO

Cada héroe posee habilidades diferentes que deberás aprovechar para poder progresar en la aventura

Aunque el Gato con Botas al principio será enemigo de Shrek, al final se unirá a su causa.







Shrek deberá vencer al Príncipe Encantado.



//Podrás controlar a los 10 personajes más emblemáticos de la película//

Y nos fuimos a Londres...

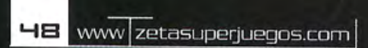
... Invitados por **Proein** a la presentación de la segunda entrega de *Shrek*. Allí nos mostraron más de 20 minutos de secuencias de la película que se estrenará el 2 de julio y pudimos hablar con Chris Hewish (Producer de Activision América), quien desveló algunos secretos del juego.





dades que les depara el camino a casa. Así, a lo largo de los 11 niveles que dan forma al juego, Shrek hará nuevos amigos que le ayudarán en su causa, como Caperucita, el Lobo Feroz y Campanilla (entre otros). Sin duda, se trata de una mecánica de juego muy interesante ya que además de poder jugar en solitario (pues el personaje que no es controlado por el jugador, se mueve de manera automática por la CPU), hasta cuatro usuarios podrán participar en la aventura con el fin de trabajar en cooperación. Fiona es capaz de detener el tiempo, Asno da coces tan brutales que derriban al enemigo en un abrir y cerrar de ojos, Caperucita lanza manzanas cual granadas explosivas... En algunas situaciones, la acción será tan trepidante que la risa está asegurada.

Diálogos, localizaciones, diseño de personajes... Todo está inspirado en la película, que se estrenará en España el próximo 2 de julio. Pero **Luxoflux** también ha diseñado desafíos totalmente inéditos a la película, como los *Hero Times*, pruebas que tendrán que superar cada uno de los 10 personajes en solitario, o misiones secundarias que les conducirán hasta el Príncipe Encantado y el Hada Madrina, los enemigos más poderosos del juego. ➡ **ANNA**



a fondo

PLAYSTATION 2 / XBOX

HARRY POTTER
Y EL PRISIONERO DE AZKABAN

Magia, mucha acción y algo de terror aguardan en el tercer curso de Hogwarts

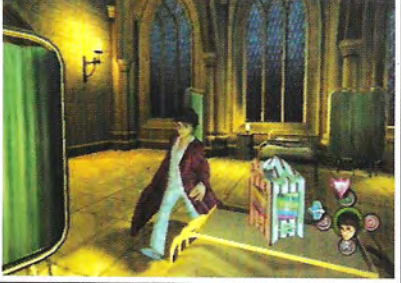


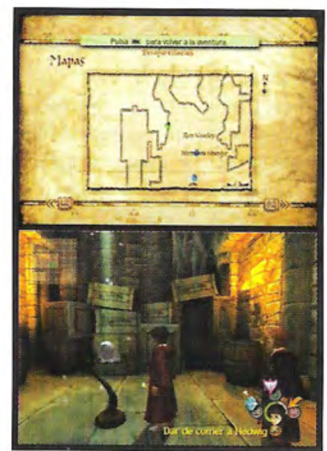
Que todo lo que rodea a Harry Potter es un éxito, ya es una realidad más que conocida. La clave de todos sus logros es sin duda el espíritu de superación que poseen los que están detrás de este peculiar fenómeno de masas. Así, en el caso del videojuego, sus creadores han tratado de ofrecer en cada edición algo nuevo, diferente y mejor. Un hecho realmente difícil tratándose de una licencia en la que aparecen siempre los mismos entornos y personajes, pero que **EA Games** ha conseguido. El castillo y sus estancias, los jardines y pasadizos secretos de Hogwarts; Harry, Ron, Hermione y el profesorado... Aunque con un aspecto más sombrío y adulto, todo vuelve a aparecer en ***El Prisionero De Azkaban***. Sin embargo, la nota discordante es su jugabilidad, pues esta vez el jugador tendrá en su control a los tres protagonistas, los cuales deberá manejar por turnos simplemente pulsando el botón Círculo. Cada uno posee cualidades diferentes ya conocidas por todos los seguidores del joven mago: Harry es valiente y deberá asumir las fases de duelos; Hermione es la «listilla» del grupo y sabe más tipos de hechizos, afrontará los desafíos «rompecabezas»; y Ron hará de guía, ya que conoce la ubicación de las puertas secretas. Además, será quien salve a Harry de la presencia de los Dementores, pues moviendo el *stick* analógico evitarás que estas criaturas oscuras se lleven el alma de Potter. Asimismo, la acción es mucho más directa gracias a que han eliminado la repetitiva palabra *Flipendo* y a que ya no es necesario pulsar el botón X con intensidad para que el hechizo de ataque sea más efectivo. Todo esto, unido a la tétrica aparición de los Dementores y a un argumento algo más adulto, hace que la aventura esté destinada a un público de más edad que el de las anteriores ediciones.
Pocas diferencias técnicas aguarda el *software* de **Xbox**

Mapas

Al empezar la aventura, Fred y George te entregarán el Mapa del Merodeador, que desvela los pasadizos secretos de Hogwarts. Este mapa aparecerá en pantalla, sin embargo para consultar los planos de las instalaciones comunes del Castillo deberás acceder al inventario.













LA PELÍCULA
El 25 de junio Harry Potter regresa a la gran pantalla con la tercera entrega de la saga, esta vez dirigida por Alfonso Cuarón. Con una duración de 163 minutos, ha conseguido dar un aspecto más adulto a la historia de J.K. Rowling.

Nick Dudman (Episodio 1 de la Guerra De Las Galaxias) ha sido el encargado de la caracterización de personajes y de la creación de las criaturas de la película.

//Podrás mejorar la resistencia de los personajes//

Antes de subir a lomos de un Hipogrifo, deberás inclinarte ante él a modo de reverencia.

a fondo

PLAYSTATION 2 / XBOX / GAMECUBE



GALERÍA DE ARTE
Contempla los más de 30 dibujos de personajes y enemigos de *El Prionero De Azkaban*.



TUS ALIADOS
Tanto la lechuza Hedwig como Scabers, la rata de Ron, podrán ser controlados.



SÉ TU EL PROTA
En la versión de PS2 podrás conectar *EyeToy* para disfutar de divertidos minijuegos.



DESAFÍOS
Una vez superados en la aventura principal, podrás practicarlos las veces que desees.









HARRY, RON Y HERMIONE
Como cada uno posee determinados hechizos y habilidades deberán trabajar en equipo para poder progresar

con respecto al de **PS2** y **GC**. Algo de extrañar, porque al menos podían haber pulido los tiempos de carga... Donde sí hay diferencias es en los extras. La de **Microsoft** no tiene; la de **Nintendo**, la habitual conectividad con el juego de **Game Boy Advance**; y la de **Sony**, 7 divertidos minijuegos diseñados para utilizar la cámara *EyeToy*.
Otro de los aspectos importantes es el aumento de horas de juego gracias a la inclusión de un mayor número de clases de magia y hechicería a las que asistir, y a la habitual frecuencia de duelos mágicos. Así que, desvelar las perversas intenciones de Sirius Black te llevará mucho más tiempo que descubrir lo que ocultaba la Cámara Secreta.
Como suele ser habitual, las voces están perfectamente dobladas al castellano con giros lingüísticos muy populares entre los chavales de la edad de Harry y sus amigos.
Mención aparte merece su magistral banda sonora, extraída de los acordes del genial John Williams. ANNA

//Una aventura con más acción y horas de juego//

Género > Aventura Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > EA UK Jugadores > 1
Hechizos > +10 Conectividad > PS2--EyeToy / GC--GBA Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Según Consola

3+

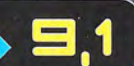






	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
GameCube	9,0	8,9	9,2	9,0	9,0
Xbox	9,0	8,9	9,2	8,9	8,9
PS2	9,0	8,9	9,2	9,2	9,1





GRÁFICOS: El motor del juego de las tres versiones es algo brusco, pero pasa desapercibido ante los efectos de luz y detalles estéticos de los entornos. La animación de los personajes es bastante buena.

MÚSICA / FX: Algunas de las voces en castellano pertenecen a los actores de doblaje de la película. La banda sonora, muy variada, es magistral pues es la misma que la de la película, compuesta por John Williams.

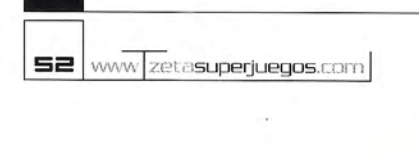
JUGABILIDAD: Interesante y divertido tener que manejar a los tres protagonistas, además es muy sencillo. Por otro lado, es un gran acierto por parte de los programadores el haber hecho la acción mucho más directa.

DURACIÓN: En este apartado es donde hay diferencias entre las tres versiones. Xbox posee sólo la aventura central, sin más. GC, conectividad con GBA. Y la que más oferta tiene es la de PS2 con opciones EyeToy.

MEJOR VERSIÓN



Son semejantes, pero el hecho de que la de **PS2** tenga conectividad con EyeToy la hace vencedora.



a fondo PLAYSTATION 2

SINGSTAR

Después de la revolución Eye Toy, Sony C.E. nos trae ahora la última creación de London Studios. ¡Todos a cantar!

La llegada de *EyeToy* supuso un primer paso para abrir la mente de los europeos hacia una concepción lúdica más allá de una videoconsola y dos mandos de siempre. Precisamente es **London Studios**, los creadores de esta original cámara, el que ahora da otro paso más allá y nos sorprende con un elemento tan del gusto nipón como es el *karaoke*. Aunque decir que ***Singstar*** es un *karaoke* es simplificar mucho las cosas puesto que cuenta con un avanzado sistema de reconocimiento de voz que permitirá al juego valorar nuestra actuación y otorgarnos una puntuación en consecuencia. Aquí no habrá sitio sólo para voces privilegiadas,



CANTA CON AMIGOS

Contaremos con dos micros y diversos modos que nos permitirán jugar solos o con 3 amigos

En modo doble, cada jugador cuenta con una barra de color que le indica su tono.



TODAS LAS CANCIONES

EN ESPAÑOL		EN INGLÉS	
La Oreja de Van Gogh	Puedes Contar Conmigo	Madonna	Like A Virgin
Juanes	A Dios Le Pido	Pink	Get The Party Started
Ricky Martin	Livin' La Vida Loca	Avril Lavigne	Complicated
Junior	Down	Elvis	Suspicious Minds
Hombres G	No Te Escaparás	The Darkness	I Believe In A Thing...
Los Rodríguez	Sin Documentos	A-Ha	Take On Me
David Civera	Bye Bye	Jamelia	SuperStar
Rosario	Mi Gato	George Michael	Careless Whisper
Guaraná	Noche En Vela	Roy Orbison	Pretty Woman
Beth	Dime	Sugababes	Round Round
Gloria Estefan	Hoy	Busted	Crashed The Wedding
Natalia Lafourcade	En el 2000	Village People	YMCA
Azúcar Moreno	Sólo se Vive Una Vez	Good Charlotte	Girls And Boys
La Oreja de Van Gogh	20 De Enero	Dido	Thank You
Hombres G	Lo Noto	Atomic Kitten	Eternal Flame

pues se trata de adaptar nuestro tono al de la canción. Así, podremos estar una octava por encima o por debajo de la canción original y seguir puntuando. Para los que no tengan mucha idea de música, es mucho más sencillo que todo esto: nuestra voz aparecerá en pantalla en forma de barra de color que será más alta o más baja según nuestra entonación. El objetivo, claro está, será tratar de adecuarlo al de la canción original haciendo coincidir nuestra barra de color con la blanca que muestra el tono adecuado. ***SingStar*** permite cantar acompañando al cantante, simplemente sobre la música o con un sistema que hace sonar la voz original sólo cuando no detecte la nuestra. A diferencia del resto de Europa, donde únicamente verá la luz la versión del juego con 30 temas anglosajones, en España contaremos con una versión propia de este título. **Sony C.E.**, teniendo en cuenta nuestro «carácter latino», ha tenido la deferencia de incluir 15 canciones en castellano junto a otras tantas de la versión en inglés. Así, podremos alternar a Amaya de La Oreja de Van Gogh con Avril Lavigne, a Los Rodríguez con Good Charlotte o a Natalia Lafourcade con Madonna. En cuanto a los modos de juego, ***SingStar*** ofrece varias posibilidades para cantar en solitario o en compañía de hasta tres amigos. Individualmente, puedes optar por el modo Carrera en el que comenzarás actuando en pequeños locales y deberás ir escalando posiciones hasta llegar a ser una auténtica estrella del pop. Para jugar a dobles, tenemos otras dos modalidades: Dueto o Batalla. En la primera de ellas, ambas voces puntúan como una sola por lo que tendremos que ▶

//España es el único país de Europa que contará con una versión propia del juego//

La estrella eres tú

Con *EyeToy* podremos sustituir el videoclip de la canción que estemos interpretando por nuestra propia imagen con efectos de mosaico, estelas de colores, superposiciones...



PLAYSTATION 2



SingStar llegará en un pack con el juego, dos micros y un adaptador para conectarlos al USB. Y todo por un precio más que atractivo: 60 Euros.

Además de los 15 temas en español, podremos practicar el inglés con los 15 de la versión original.

//El Modo Pasa el micro permite hasta 4 jugadores//

tratar de acoplarlas. En el modo Batalla el reto consiste en hacerlo mejor que nuestro rival. Pero el modo multijugador que promete más diversión es el llamado Pasa el Micro. En primer lugar, configuraremos los nombres de los jugadores (hasta un máximo de 4) y durante la canción, tendremos que ir pasando el micro al jugador cuyo nombre aparezca en pantalla. Durante la actuación en cualquiera de estos modos, veremos el videoclip del tema que estemos interpretando o, conectando *EyeToy* y dejando de lado el miedo al ridículo, nuestra propia imagen en tiempo real y con diferentes efectos.

Al acabar la partida disfrutaremos de una secuencia del recital que, a buen seguro, provocará más de una carcajada. Y para cuando la lista de treinta canciones se nos quede pequeña (antes de lo cual habrán de pasar muchas horas de juego), **Sony C.E.** tiene previsto lanzar nuevas entregas con las que ampliar nuestro repertorio musical. SUPERNENA

Género > Musical Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > London Studios Jugadores > 1-4 Canciones > 30 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (82 KB)

7+

GRÁFICOS 8,8
Los alardes gráficos son innecesarios en un juego de este tipo. Será suficiente con las barras de tono y disfrutar del videoclip correspondiente, o de nuestra imagen con efectos mientras cantamos.

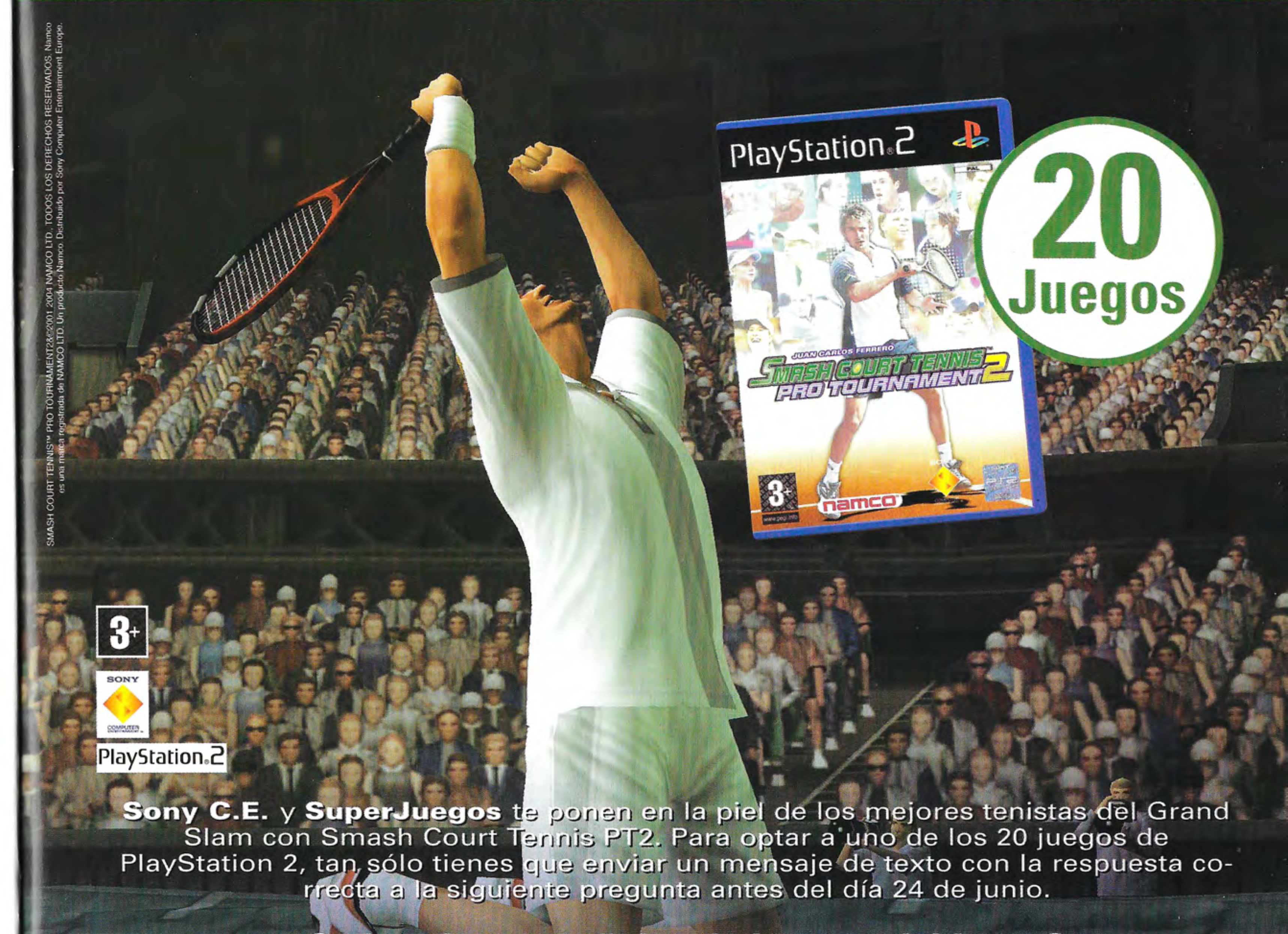
MÚSICA / FX 9,5
Sin duda, el apartado más destacado por la propia naturaleza del título. El sistema de reconocimiento de voz es tan avanzado que nos permitirá disfrutar incluso más que en cualquier otro karaoke.

JUGABILIDAD 9,3
El sistema de juego, basado en las barras de tono, es muy intuitivo y hace de SingStar un título accesible a todo el mundo sin necesidad de contar con buena voz o conocimientos musicales previos.

DURACIÓN 9,3
Sus 30 canciones y sus diversos modos de juego, que van desde el Modo Carrera individual (bastante largo de por sí) hasta el modo Pasa el Micro para 4 jugadores, os tendrán cantando durante horas.



SÚPER CONCURSO SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT 2



Sony C.E. y **SuperJuegos** te ponen en la piel de los mejores tenistas del Grand Slam con Smash Court Tennis PT2. Para optar a uno de los 20 juegos de PlayStation 2, tan sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del día 24 de junio.

¿Qué tenista español es la imagen del juego?

A) Ferrero **B)** Roché **C)** Súper-Baturro

CONCURSO «SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT 2»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5584 poniendo la palabra **smashsj. espacio + respuesta correcta.** Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar al número 5584 lo siguiente: **smashsj B**

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 24 de junio.



a fondo

PLAYSTATION 2

RED DEAD

El proyecto desechado por Capcom se convierte, por obra de Rockstar, en uno de los shooters más extraordinarios del año

Vibrante y espectacular, ***Red Dead Revolver*** rinde homenaje al universo *Western* incorporando en sus 27 misiones todas las señas de identidad del cine del Oeste. Hay peleas en el *Saloon*, duelos al caer el sol, indios y cuatreros, un gobernador muy malvado, una diligencia asaltada... Y en medio de todo, un enigmático cazador de recompensas llamado Red. Un clon poligonal de Clint Eastwood cuya velocidad con el revólver sólo es superada con su agilidad sobre el caballo. Red buscará sin descanso al responsable del asesinato de sus padres, mientras se gana unos dólares liquidando a los forajidos más buscados del Oeste. Una banda sonora absolutamente memorable, que recopila distintos temas musicales de auténticos *Spaghetti Westerns* (las películas rodadas en Almería con capital italiano), acompaña al jugador en esta fantástica aventura en la que se intercalan las fases de pura acción con visitas al pueblo de Brimstone para comprar armas y hablar con otros personajes. Sólo en determi-

//Red es el vivo retrato de Clint Eastwood//

BRIMSTONE
A lo largo del juego, Red visitará este pueblo, primero para comprar armas y luego para participar en varios duelos.





REVOLVER

La música de Red Revolver

La banda sonora de ***Red Dead Revolver*** rescata distintos *scores* de auténticos *Spaghetti Western* de los años 60/70. Te deleitarás con melodías creadas por maestros de la talla de Ennio Morricone, Nino Rota o Luis Bakalov, al que Quentin Tarantino homenajea en *Kill Bill Vol. 2.*



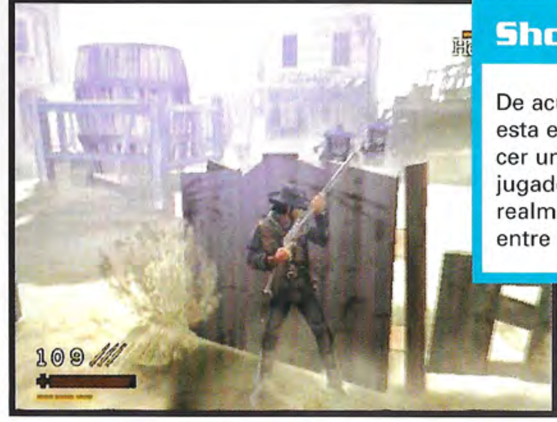
nados puntos de la aventura Red cederá el protagonismo a otros cinco personajes, arquetipos del cine del Oeste: un general mejicano, una ganadera de armas tomar, un soldado del ejército yanqui, un pistolero inglés y un guerrero indio, primo de Red. Con ello, ***Red Dead Revolver*** gana en variedad, tanto a nivel visual como en mecánica de juego. El soldado americano, por ejemplo, tiene la misión de proteger un carro de munición del acoso de los indios, mientras que la ganadera Annie Stoakes debe proteger su rancho de los bandidos, disparando desde la grupa de uno de sus toros si es preciso. El hierático Red no habla mucho, pero puede acertarle a un grillo en la entrepierna como dejará patente tanto en los tiroteos a campo abierto como en los duelos. Gracias a un sistema de disparo que no requiere más de 30 segundos de práctica, cualquier jugador puede convertirse en un diablo con el revólver, capaz de liquidar a tres tipos en un enfrentamiento antes de que el cigarrillo de uno de ellos toque el suelo. Esa facilidad de manejo, unido a su emocionante desarrollo y unos gráficos impactantes coronan a

//27 fases inspiradas en situaciones clásicas de las películas del Oeste//









Showdown

De acuerdo. Volver al *split-screen* en esta era de juego On-line puede parecer un retraso, pero los duelos multijugador de ***Red Dead Revolver*** son realmente divertidos y podrás elegir entre casi 50 personajes.

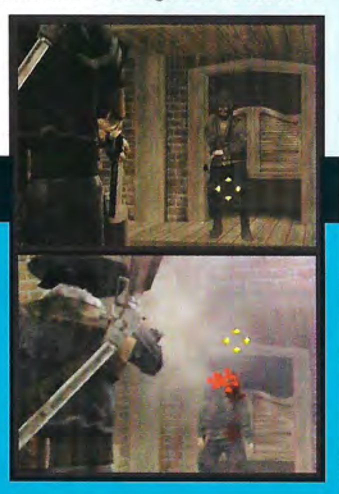
Utiliza las paredes y las rocas para protegerte de los tiros de tus enemigos.

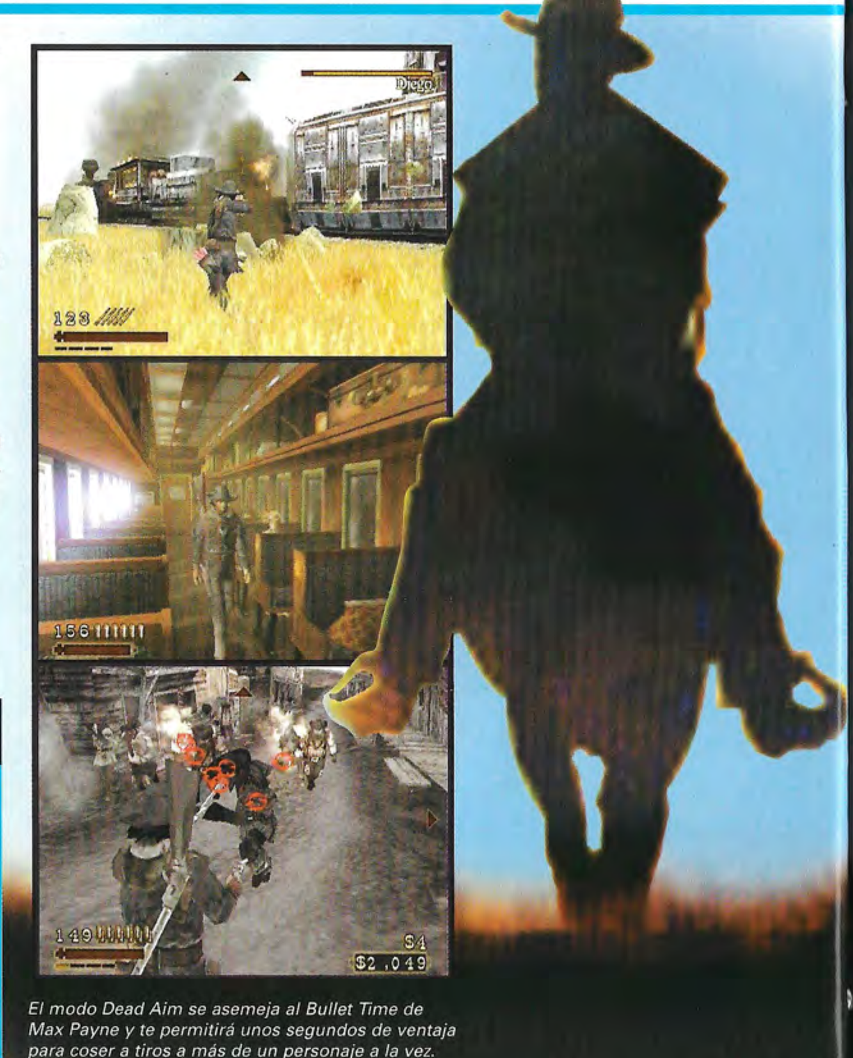
este juego como uno de los más sensacionales *shoot'em-ups* del formato **PS2**. Pese a que **Rockstar San Diego** ha utilizado un filtro para envejecer y ensuciar la imagen (y dotar al juego del auténtico *look* de *Western* serie B), el detalle gráfico de ***Red Dead Revolver*** no dejará indiferente a nadie. Ya sea en las polvorientas calles de Widows Patch como en la persecución del tren, este juego es un prodigio visual. Hay juegos con motores gráficos más potentes, pero pocos con tanta fidelidad hacia el universo que buscaba reflejar. **Rockstar** quería hacer una película de Oeste, y por Sergio Leone y John Ford, que me aspen si no lo hán conseguido. NEMESIS

//El asalto al tren os dejará sin palabras//

Rápido y mortal

En los duelos se valora tanto la velocidad al desenfundar como la puntería. Usa el *joystick* analógico derecho para sacar el arma, apunta a las zonas vitales de tu enemigo y vacía el revólver antes de que él haga lo propio. Llegarás a enfrentarte con hasta tres tipos a la vez.





El modo Dead Aim se asemeja al Bullet Time de Max Payne y te permitirá unos segundos de ventaja para coser a tiros a más de un personaje a la vez.

Género > Shoot'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Rockstar Programador > Rockstar San Diego Jugadores > 1-4
Fases > 27 Niveles de Dificultad > 2 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (95 KB)

16+

GRÁFICOS 9,3

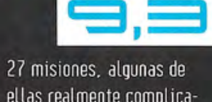


Ni siquiera el filtro que ensucia la imagen puede ocultar el gran trabajo realizado tanto en personajes como escenarios. La animación de los caballos, el humo del tren, los disparos... Imposible encontrar defectos.

MÚSICA / FX 9,2

Música de auténticas películas del Oeste serie B para ambientar un juego con corazón de Spaghetti Western. Voces en inglés, aunque al menos te troncharás de risa escuchando a los bandidos mejicanos.

JUGABILIDAD 9,4



En poco más de treinta segundos aprenderás el sistema de disparo del juego, y en dos minutos serás una auténtica leyenda del revólver. Si incluso disparar desde el caballo está chupado...

DURACIÓN 9,3

27 misiones, algunas de ellas realmente complicadas. Y tras llegar al final, podrás acceder al modo Bounty Hunter, que plantea nuevos retos en escenarios ya superados, recompensándote con trucos.



SÚPER CONCURSO THE SUFFERING



Virgin Play y **SuperJuegos** te invitan a vivir una de las aventuras más inquietantes de los últimos tiempos para Xbox y PlayStation 2. Si quieres ganar uno de los 20 juegos de este concurso, tan sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del día 24 de junio.

¿Cómo se llama el protagonista del juego?

A) Aitor **B)** Torpedo **C)** Torque

CONCURSO «THE SUFFERING»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5584 poniendo la palabra **suffersj, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar al número 5584 lo siguiente: **suffersj B**

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 24 de junio.



a fondo PLAYSTATION 2

GRAN TURISMO

La versión prólogo del título de conducción más popular y esperado de PlayStation 2 llega casi por sorpresa a Europa







//Dos modos de juego y cinco circuitos son la oferta del juego//

Tras su lanzamiento en tierras niponas el pasado mes de diciembre, mucho se ha especulado sobre la posibilidad de ver este anticipo de *Gran Turismo 4* fuera de su país de origen. Finalmente, ante el poco interés de la filial americana de **Sony C.E.**, ha sido su homónima europea la que se ha atrevido a comercializarlo. Con un precio sensiblemente inferior al usual en un lanzamiento «Full Price» (aunque superior al de *GT Concept*, juego mucho más completo que el que nos ocupa), esta producción nos deja ver algunas (que no todas) de las líneas maestras de *GT4*, cuya fecha de lanzamiento se ve cada día más retrasada mientras las legiones de *fans*

GRÁFICOS

Al menos en esta versión, la labor de los grafistas a la hora de superar el casi perfecto motor de *GT3* se ha visto más reflejada en los circuitos. Los efectos de luz también mejoran



Autoescuela

Dentro de este modo recibiremos lecciones prácticas, narradas por una voz femenina. Tras la locución, deberemos realizar la prueba sin cometer errores, como salirnos de la carretera o chocar.





Los vehículos incluidos son de lo más variado, desde clásicos hasta prototipos.

4 PROLOGUE



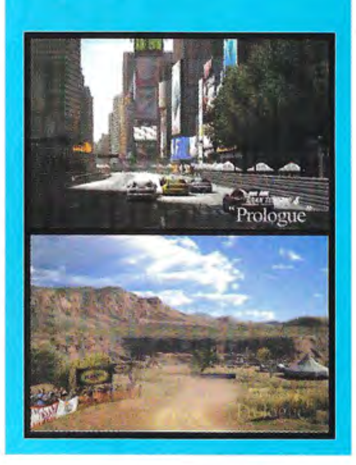




En el modo Arcade, si provocamos un impacto considerable seremos penalizados con diez segundos en los que no podremos subir de la primera marcha. Esperemos que esta medida no sea incluida en la versión final del juego.

Circuitos

El Gran Cañón del Colorado, Fuji y Tsukuba en Japón, la Gram Manzana y Citta D'aria en Italia, son los cinco circuitos que aparecen en el modo *Arcade*. En dos de ellos competiremos en completa soledad, aunque su espectacularidad gráfica lo compensa.



se desesperan. Ante nosotros nos encontramos con dos modos de juego: Autoescuela y *Arcade*. En el primero deberemos superar una serie de pruebas que pondrán a examen todas nuestras habilidades al volante. Cada vez que superemos una obtendremos el vehículo en cuestión y podremos usarlo en el modo *Arcade*. Es este se ponen a nuestra disposición cinco circuitos para disputar carreras sencillas, sin ningún tipo de solución de continuidad. Ni la prometida mejora de la IA ni los nuevos modos de juego han sido implementados aún, por lo que el apartado técnico es lo que más llamará vuestra atención, sobre todo en lo que a circuitos se refiere. Los vehículos no se diferencian demasiado de los vistos en *GT3*, aunque ofrece muchos nuevos (la mayoría japoneses en esta versión). En resumen, si eres un gran fan de la saga, recomendable. Si no, hay juegos más completos. DANI3PO

Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Polyphony Digital Jugadores > 1
Modos de Juego > 2 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (148 KB)

3+

GRÁFICOS 9,3



El salto cualitativo no es tan grande como esperábamos (aunque no se trate de la versión final), pero el motor gráfico sigue siendo una delicia en cuanto a suavidad y solidez de los escenarios.

MÚSICA / FX 9,0



Lo que más nos ha gustado dentro de este apartado, además de la cañera melodía que acompaña la secuencia de introducción, es el perfecto doblaje de la voz que nos acompaña en el modo Autoescuela.

JUGABILIDAD 9,1

El sistema de control, eje fundamental del éxito del juego, ha dado un pequeño giro hacia la simulación en detrimento de la sencillez de control. Aún así sigue siendo una experiencia muy satisfactoria.

DURACIÓN 8,0

Este apartado es el punto flaco del juego, normal si tenemos en cuenta que se trata de una versión preliminar (una especie de demo «súper desarrollada»). En pocas horas conocerás todos sus secretos.

PS2



GLOBAL 8,9

a fondo XBOX

NINJA GAIDEN



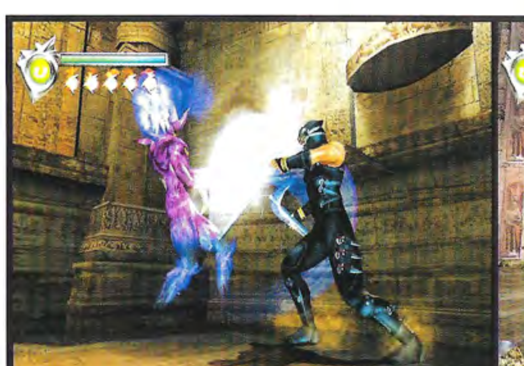
Aplaudido por la crítica norteamericana como el mejor título de Xbox del año, por fin llega a Europa

El proyecto ***Ninja Gaiden*** para **Xbox** lleva en desarrollo casi tres años, y durante todo este tiempo hemos sido bombardeados con capturas que mostraban un apartado gráfico de impresión, tanto que no acertábamos a diferenciar si eran *renders* o estaban creadas con el motor del juego. Finalmente, con el juego en nuestras manos, podemos afirmar que todo lo que respecta al apartado técnico ha sido cuidado hasta el último detalle, aunque personalmente no acabe de gustarme. Los programadores del **Team Ninja** de **Tecmo** han seguido las pautas de su *Dead Or Alive*, y han creado unos personajes con todo lujo de detalles, gran definición pero con el mismo aspecto «plástico» e irreal de su más famosa producción. Esto es una mera apreciación personal, pero creo que carece del carisma de títulos similares como *Prince Of Persia*. En cuanto a la mecánica, tras los primeros «flashazos», nos daremos cuenta

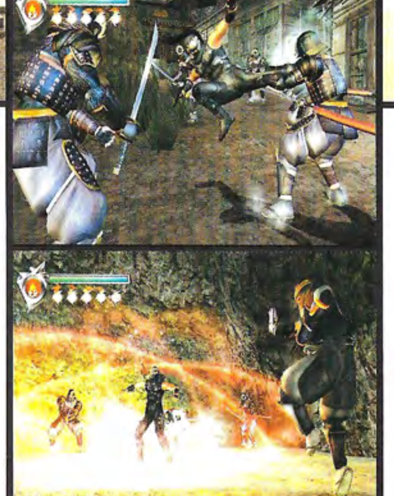
A las flechas normales se unirán las explosivas cuando avancemos en el juego.



MAGIA NINJA
Conocidos como *Ninnpo*, estos poderosos ataques son todo un espectáculo visual, aparte de resultar muy útiles.









de que se trata de un *beat'em-up* de la vieja escuela, donde todo el empeño se ha puesto en crear un método de lucha ágil, intuitivo y muy exigente, que en ciertos momentos recuerda a un juego de lucha «uno contra uno». Si te dedicas a pegar espadazos sin ton ni son no llegarás más allá del primer jefe de fase. Varios *combos* con la espada, armas de largo alcance como «shurikens» o el arco, espectaculares magias (*ninppo*) y la posibilidad de ir adquiriendo mejoras con los *items* que desprenden los enemigos conforman las posibilidades de juego. La mayor pega reside, precisamente, en el nivel de dificultad. En cualquiera de sus dos reglajes es tan elevado que representará un desafío para los más expertos y un auténtico suplicio para los jugadores ocasionales, cosa que empeora debido a la escasez de puntos para salvar. Bello a la vista, pero limitado en cuanto a posibilidades de juego. **DANI3PO**

//Un juego apto sólo para los jugadores más expertos//







Además de la espada, el protagonista podrá empuñar otras poderosas armas.

Género > **Arcade** Formato > **DVD-ROM** Compañía > **Tecmo** Programador > **Team Ninja** Jugadores > **1**
Niveles > **16** Niveles de Dificultad > **2** Texto/Doblaje > **Castellano/Inglés** Grabar Partida > **Disco Duro**

GRÁFICOS 8,9
Un sobresaliente para los programadores, pues el motor gráfico es potentísimo, pero un suspenso para los diseñadores ya que los escenarios son muy impersonales y no llegan a sorprender nunca.

MÚSICA / FX 8,8
El sonido Dolby Digital 5.1 convierte las escenas de acción en todo un espectáculo sonoro. Las voces permanecen en inglés, y la banda sonora está inspirada en antiguas composiciones orientales.

JUGABILIDAD 9,0
Al comienzo, el sistema de control te desesperará, pero pronto podrás realizar todo tipo de piruetas con el protagonista. Las escenas de lucha son intensas, pero se echa en falta algo más de variedad.

DURACIÓN 8,9
Si tenemos en cuenta las veces que tendrás que repetir muchas secciones, te durará mucho tiempo. También incluye los tres juegos originales, para los que quieran recordar viejos tiempos.

16+







Fondo PLAYSTATION 2

SMASH COUR PRO TOURNA

La jugabilidad de siempre con nuevos jugadores entre los que destaca Ferrero



JUGADORAS

Se duplica el número repitiendo Kournikova y Davenport. Las novedades son Hennin,Capriati ,Serena Mauresmo, Williams, Henin, Clijsters, Hantuchova. Desaparecen Hingis y Seles

El parecido físico de los jugadores ha mejorado considerablemente con respecto a su antecesor.

En sus orígenes, la saga *Smash Tennis* se caracterizó por su concepción visual con variopintos escenarios interactivos y con jugadores paticortos y cabezones. Estas peculiaridades junto a una impresionante jugabilidad fueron las señas de identidad del programa de **Namco**. Sin embargo, hace dos años, coincidiendo con el salto a **PS2**, el citado programa mantuvo la enorme jugabilidad aunque se acercó más a la simulación. Así, los partidos se trasladaron a las habituales pistas de tenis y los jugadores eran más proporcionados. La segunda parte de *Smash Tennis* para la consola de **Sony** sigue con la tendencia marcada y ofrece un simulador de corte clásico al que completa una notable mejora gráfica, y una mayor variedad de opciones. Para empezar, se duplica el número de tenistas incluidos, ya que de los 8 recogidos en la anterior versión se pasa a 16. De ellos tan sólo Kournikova (que dio título a una de las versiones) y Davenport repiten. Entre las nuevas raquetas hay que destacar al español Ferrero, así como jugadores de la talla de Rodrick, Serena Williams, Mauresmo o Safin. Su reproducción física también ha sido objeto de mejora, como queda



RT TENNIS
MENT 2

CUADRO MASCULINO
La renovación es total ya que son nuevos los ocho jugadores incluidos: Ferrero, Rodrick, Hewit, Safin, Haas, Gasquert, Blake y Henman.



patente con las nuevas secuencias de animación de la presentación y en las celebraciones de los puntos. En cuanto a las opciones hay que mencionar el aumento en los modos de juego. Entre ellos destaca el denominado Circuito Profesional, que se inicia con la edición de un jugador y se complementa con el desarrollo de sus características técnicas mediante los puntos obtenidos en diferentes torneos. Tal y como se ha mencionado, el programa no renuncia a su habitual jugabilidad, aunque aumenta el número de parámetros y golpes controlables. Prueba de ello es que de los tres botones que permitían controlar todas las acciones en la anterior versión se pasa a cinco, ya que se ha añadido el golpe plano y el golpe en carrera. Esta aparente complicación en el control no impide que sea posible desarrollar un juego fluido y que los efectos y la posibilidad de colocar la bola en cualquier parte del campo, gracias a la colaboración del *pad* direccional, sean un constante a lo largo y ancho de los partidos. ➜ CHIP&CE



CIRCUITO PROFESIONAL
En este modo los partidos no se juegan completos, tan sólo algunos momentos claves de cada encuentro. Los puntos son canjeables.




NUEVO CONTROL
Se introducen nuevos golpes como el realizado en carrera. Sin embargo mantiene la jugabilidad.

Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Desarrollador > Namco Jugadores > 1-4
Competiciones > 6 Pistas > 12 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (330 KB)

3+

GRÁFICOS 8,9
Se produce un importante aumento en el número de jugadores reales. Además, el parecido físico ha mejorado con respecto a su antecesor. Los planos más espectaculares se ofrecen en el modo Espectador.

MÚSICA / FX 8,5
La tranquilidad en el ritmo es una constante de la serie que sigue presente en el programa. Los comentarios no han sido traducidos al castellano, aunque tampoco tienen demasiado papel en el juego.

JUGABILIDAD 9,5
La jugabilidad sigue siendo el aspecto más fuerte del programa. La inclusión de nuevos golpes no perjudica a la misma, manteniendo la sencillez para colocar la pelota en cualquier punto de la pista.

DURACIÓN 9,1
A medida que avanzamos en el programa, el nivel de los rivales mejora de manera paulatina. Las dificultades son bastante elevadas y la variedad de opciones permite más horas de juego.





a fondo GAMECUBE

MARIO GOLF



Los grandes especialistas del género desde hace años, Camelot, vuelven a regalarnos un enorme juego de golf

Si algo funciona...

¿Para qué cambiar? Eso deben pensar los programadores de **Camelot**, porque desde hace ya muchos años repiten, a grandes rasgos, el mismo esquema. Sin cortarse nada, aplican su fórmula sin importarles si el juego es para **PSone**, **PS2** o **Nintendo 64**. Y debe funcionar esta técnica, porque lo volvemos a ver ahora en **GameCube**. Todos sabemos que semejante error suele tener pésimas consecuencias, la gente termina por darle la espalda. Pues, una vez más, no va a ser el caso. La única explicación para que con **Camelot** no pase debe ser su enorme calidad y su tradicional capacidad de divertir a los buenos amantes del golf. Detrás de la apariencia infantil típica de sus juegos hay siempre un impecable simulador de uno de los deportes más complejos y técnicos que existen. Esa es la clave. Es tan real como el más realista, pero no cometen los fallos que suelen mostrar los teóricamente más rigurosos. Sencillo de manejar, claro en las indicaciones, efectivo en las cámaras, preciso en los sistemas

Celebraciones

Cada uno de los personajes celebra de manera distinta los golpes bajo el par del hoyo. Si lo que logran es un *eagle*, o un hoyo en uno, montarán un circo importante. Al ganar un torneo serán más discretos.





Estos son los personajes iniciales del juego. Con buena parte no podremos jugar hasta vencerlos.

//Pese a su aspecto, es un juego de golf muy completo//









Cada personaje tiene sus características. Cuanto más fuerte sea, menos controlable.

NO TE FÍES NUNCA

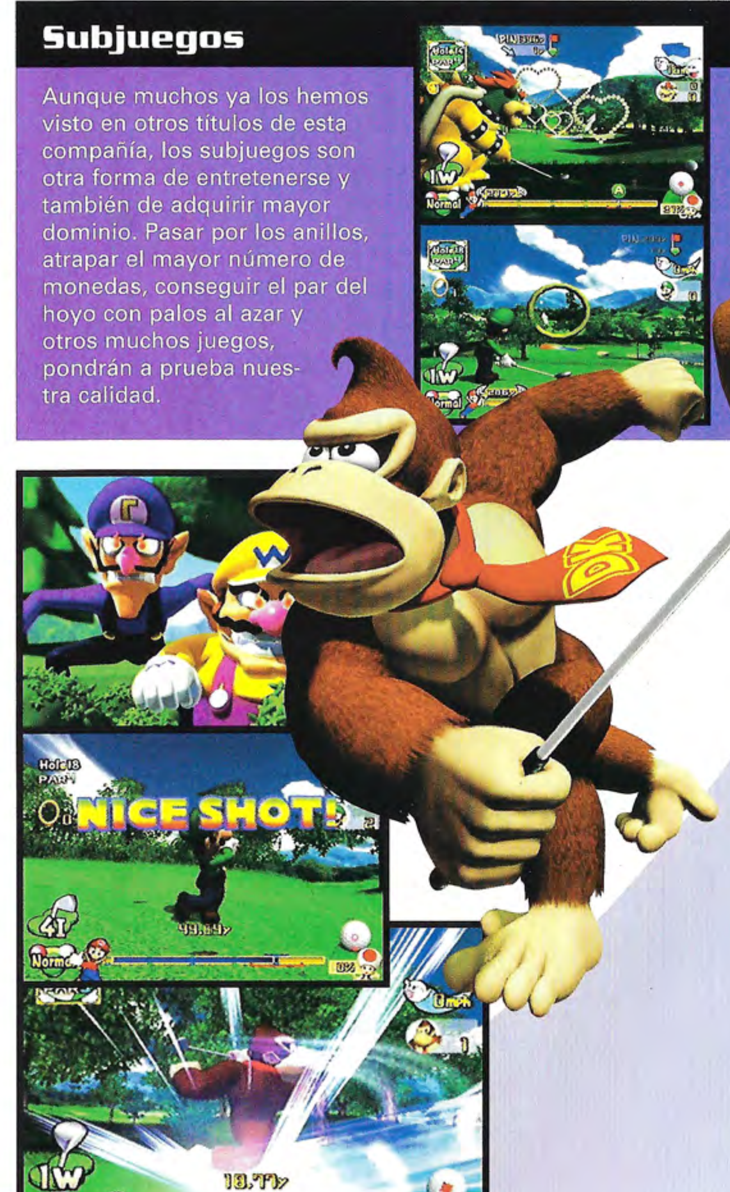
Los golpes más cercanos son los más peligrosos porque resulta complicado parar la barra a tiempo





Subjuegos

Aunque muchos ya los hemos visto en otros títulos de esta compañía, los subjuegos son otra forma de entretenerse y también de adquirir mayor dominio. Pasar por los anillos, atrapar el mayor número de monedas, conseguir el par del hoyo con palos al azar y otros muchos juegos, pondrán a prueba nuestra calidad.



de golpeo y con un ritmo de juego bastante veloz, ***Mario Golf Toadstool Tour*** debería ser el modelo a seguir por el resto. Otro de los grandes aciertos es el perfecto diseño de la dificultad que, cosa rara, ni agobiará a los que no han jugado nunca ni aburrirá a los que lleven años practicando.

//Es ideal para varios jugadores//

También hay que decir que no es el juego perfecto. Por ejemplo, le vendría de perlas algunos campos más o un modo Historia, que en alguna ocasión ya han incluido. En cualquier caso, la fórmula para que nadie salga decepcionado de ***Mario Golf Toadstool Tour*** es probar el modo para varios jugadores simultáneos. Si probamos cualquiera de las múltiples posibilidades de este modo (uno contra uno y demás opciones), quedaremos enganchados para los restos. **DE LÚCAR**

Género > Deportivo Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Nintendo Programador > Camelot Jugadores > 1-4
Personajes > 12 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano./Inglés Grabar Partida > Memory Card (13 Bloques)

3+

GRÁFICOS 9,0

Todos los personajes son clavados a los de la saga de Nintendo y muchos tienen formas específicas de golpear. Los campos no son muchos pero están diseñados con inteligencia, y cada uno tiene su gracia.

MÚSICA / FX 8,5

Aunque están muy bien, tienen variedad y no molestan en ningún momento del juego, tenemos la sensación de que alguna melodía es sospechosamente parecida a las de otros juegos de la misma compañía.

JUGABILIDAD 9,2

Es el punto más fuerte del juego. En el modo individual está muy bien, pero por sus características es ideal para ser disfrutado en la modalidad multijugador. La dificultad está perfectamente programada.

DURACIÓN 9,0

Aunque le habrían venido muy bien algunos campos más o un modo Historia, creemos que es un juego con una vida casi eterna en varios jugadores. Los minijuegos están bien, pero no son ya muy originales.





PROJECT ZERO CRIMSON BUTTERFLY 2

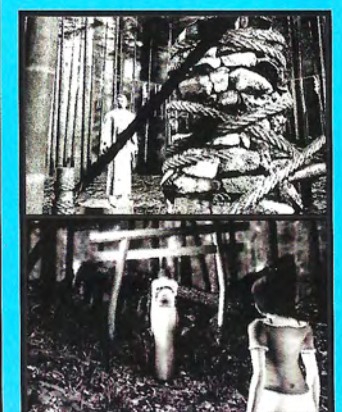
Tecmo se ha propuesto destronar a Konami dentro del Survival Horror, ofreciendo a todos los seguidores del género una magnífica segunda entrega de su saga



Tecmo se coló por la puerta de atrás del *Survival Horror*. En aquel momento el género estaba dominado por las todopoderosas **Capcom** y **Konami**. Esta última, todavía sigue siendo el estandarte dentro del género gracias a su franquicia *Silent Hill*; sin embargo, **Tecmo** nos demuestra con la nueva entrega de *Project Zero* que le está pisando los talones. La propuesta de la primera entrega ya nos cautivó y, aunque lo de capturar fantasmas con una cámara no parecía muy «gore», tardamos poco tiempo en descubrir que los creadores del juego habían ideado un mundo infernal, plagado de imágenes terribles y recuerdos nefastos, tanto para los protagonistas como para los lugares que estos visitaban. En ***Project Zero 2*** sucede exactamente lo mismo, los escenarios en los que transcurre la aventura ya no son simples receptáculos de la maldad, son la malicia corroyendo la piedra y el ladrillo de las casas, moradas con memoria que destilan los recuerdos de sus peores vivencias en las protagonistas del juego: Mio y Mayu. Esta última queda atra-

Perturbación

Es el apelativo que podríamos utilizar para describir el estado que provocan en nuestra conciencia las secuencias en blanco y negro del juego, dignas del mejor cine de terror.







LA VILLA
El pueblo del juego parece sacado de un cuento fantástico, está plagado de espíritus y fenómenos paranormales







//Una lección magistral de terror puro//





PRESENTE Y PASADO
En *Project Zero 2*, la línea que separa el presente de los terribles recuerdos del pueblo ya no existe

pada bajo el embrujo de una mariposa carmesí (*Crimson Butterfly* en inglés) que les conduce a un pueblo que parece sumido en el olvido de la leyenda. Allí no tardarán en encontrar la cámara que les va a servir de arma contra los fantasmas que habitan la aldea, y también para resolver más de un enigma. La «Camera Obscura» ha evolucionado respecto a su versión en el primer juego, ya que ahora cuenta con nuevas funciones que harán mucho más divertidos los combates. Gráficamente el juego ha mejorado bastante, aunque lo que resulta impresionante a todas luces es la cuidada ambientación sonora que nos prepara continuamente para mantenernos en un eterno estado de desasosiego. R. DREAMER

Cazador psíquico

Mio y su hermana Mayu encuentran en un pueblo maldito la «Camera Obscura», un arma de tintes míticos que aparentemente sólo es una cámara fotográfica. Como en la primera entrega de la franquicia, las protagonistas tendrán que utilizarla para capturar presencias paranormales dispuestas a atacar e incluso algunas apariciones que pueden guardarse en un álbum.



Género > Survival Horror Formato > DVD-ROM Compañía > Ubi Soft Programador > Tecmo Jugadores > 1
50Hz/60Hz > Sí Niveles de Dificultad > 2 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (239 KB)

16+

GRÁFICOS 8,7
Se ha producido una notable mejora respecto a su predecesor, sobre todo en las secuencias. A otro nivel, la animación de las protagonistas es buena pero no alcanza la fluidez de otros títulos.

MÚSICA / FX 9,1
Posiblemente nos encontramos ante la mejor ambientación sonora jamás concebida para un Survival Horror. La banda sonora sube la tensión en los momentos adecuados acompañada por excelentes efectos.

JUGABILIDAD 8,8
Además de un guión interesante y las nuevas capacidades de la cámara, Project Zero 2 sigue la línea marcada por la primera entrega: capturar fantasmas con la cámara y resolver enigmas a lo largo del juego.



DURACIÓN 8,0
Puede que a los jugadores más avezados se les haga corta la aventura; sin embargo, se trata de una experiencia tan intensa que junto a los finales alternativos y otros extras merecerá la pena volver a vivirla.

PS2

GLOBAL 8,7

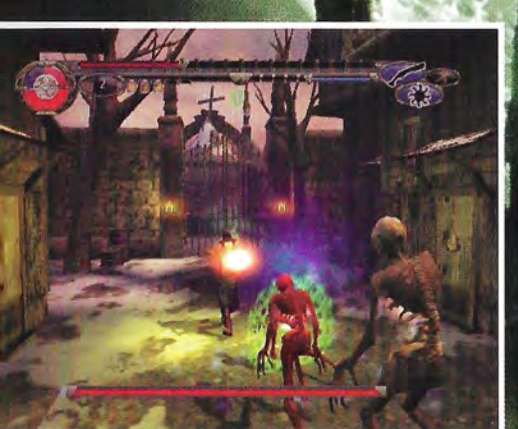


a fondo

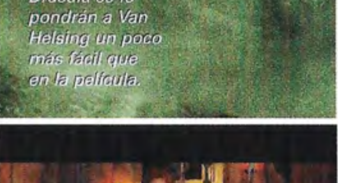
PLAYSTATION 2

VAN HELSI

Combate contra los mitos de terror de la Universal







Las novias de Drácula se lo pondrán a Van Helsing un poco más fácil que en la película.



//El sistema de juego es idéntico al de Devil May Cry//

La licencia de una buena película no garantiza un buen juego, de hecho estamos más bien acostumbrados a todo lo contrario. En este caso, tanto el original como la adaptación, no van a pasar a la historia por su calidad. El argumento del videojuego se ciñe relativamente al de la película y, como en ella, el protagonista es un cazador de vampiros que viaja a Transilvania para salvar la saga de los Valerius y conocer su pasado. En su camino, se encontrará a míticas figuras del terror como Mr. Hyde, la criatura de Frankenstein, el hombre-lobo o el mismísimo Conde Drácula. **Saffire**, el estudio de programación que nos sorprendió con las entregas de *Rainbow Six* para los 32 *bits*, se ha conformado esta vez con un acabado técnico algo mediocre. Los escenarios están bien recreados en general, si bien son algo repetitivos, y el juego de cámaras es muy cinematográfico (aunque a veces resulta un poco incómodo) pero los artificiales movimientos de los personajes y determinadas animaciones incitan a pensar en un acabado apresurado para su lanzamiento conjunto con el estreno del largometraje. A pesar de todo estamos ante un título bastante entretenido. Y es que, el apartado jugable es el más destacado de ***Van Helsing***, aunque no precisamente por su originalidad ya que cualquier iniciado notará a los pocos minutos que el sistema de juego y el control del personaje es idéntico al que hizo famoso a *Devil May Cry*. Eso sí, la inteligencia artificial de los enemigos y la resolución de puzzles está mucho menos cuidada que en el título de **Capcom**. El juego tiene textos y doblaje en castellano pero se echan en falta las voces que escuchamos en la película. Aunque la longitud del juego no da para mucho (13 niveles), se han incluído varios desafíos en forma de mini-juegos para alargar su vida útil así como todo tipo de trucos desbloqueables que nos permitirán cambiar el color de Van Helsing, modificar su velocidad, agrandar su cabeza o dotarle de munición infinita. **SUPERNENA**







//Conviértete en cazavampiros//

La película

Hugh Jackman, al que conoci mos por su papel de Lobezno y Kate Beckinsale, vampira de Underworld, lucharán codo con codo para combatir el mal que asola Transilvania. Para ello, antes deberán acabar con la «vida» del conde Drácula...







JEFES MONSTRUOSOS

A lo largo de la aventura tendrás que plantar cara a 8 jefes encarnados en mitos del terror como la criatura de Frankenstein, el hombre-lobo o Drácula





Género > **Acción/Aventura** Formato > **DVD-ROM** Compañía > **Vivendi Universal** Programador > **Saffire** Jugadores > **1**
Vidas > **Energía** Misiones > **13** Niveles de dificultad > **3** Texto/Doblaje > **Castellano/Cast.** Grabar Partida > **SI**





GRÁFICOS 8,2

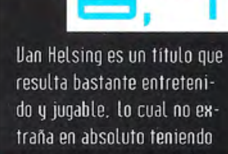
Es una pena que las animaciones de los personajes (totalmente artificiales) y los efectos gráficos no estén en absoluto a la altura de la ambientación y los escenarios que muestran una notable calidad.

MÚSICA / FX 7,8

Vivendi ha doblado y traducido el juego al castellano, pero en una licencia cinematográfica, se echan en falta las voces originales. La música se deja escuchar sólo en contadas ocasiones durante el juego.

JUGABILIDAD 8,7

Van Helsing es un título que resulta bastante entretenido y jugable. Lo cual no extraña en absoluto teniendo en cuenta que el control y los movimientos son calcados a los del aclamado Devil May Cry.



DURACIÓN 7,6

Los conocedores de las artes de Dante no tendrán muy complicado deshacerse de las hordas de Drácula. Los trece niveles y los ocho jefes finales saben a poco sobre todo si jugamos en el modo Difícl.

16+





DRAKEN

La penúltima producción de Square Enix se aleja de sus sagas clásicas para ofrecer una variada aventura de acción

Las secuencias combinan los vídeos pregrabados con escenas generadas por el motor del juego.

A pesar de que no ha gozado de la repercusión internacional ni el éxito de ventas de otras grandes producciones de **Square Enix**, *Drag-on Dragoon* (así es como se le conoce en su país de origen, Japón), los usuarios japoneses aceptaron de buen grado esta arriesgada propuesta del pequeño grupo de desarrollo **Cavia Inc.** (que acaba de lanzar al mercado para **PS2** *Ghost In The Shell: Stand Alone Complex*).

Parte de esta acogida vino dada por el argumento, que presenta un oscuro cuento medieval con grandes similitudes con el filme *Dragonheart* (aunque sin el toque ñoño de las grandes producciones americanas). Dragones y humanos que se odian pero que se ven obligados a cooperar para lograr sus propósitos, un malvado imperio al que derrotar y una historia de amor, todo ello bajo un punto de vista muy particular. La mecánica se centra en los combates de Caim, el protagonista, contra las tropas invasoras. Un gigantesco campo de batalla abierto será el escenario, plagado de enemigos que se irán presentando en pequeños

PODER DE DRAGÓN

Aparte de su ataque normal, cuando se llene la barra verde, podremos liberar su aliento de fuego letal



COMPAÑEROS
Durante la aventura encontraremos a tres personajes más que podremos controlar en algunos momentos del juego

NGARD

grupos (en este apartado es claramente superado por la fórmula similar de *Dynasty Warriors*, mucho más perfeccionada). Pero además, a lomos del dragón recorreremos otros dos tipos de fases: unas al estilo *Panzer Dragoon*, pero con mayor libertad de movimientos, y otras que se desarrollan antes de entrar en combate con Caim y en las que podremos limpiar de enemigos el escenario gracias al poder del dragón. El punto fuerte del juego es su estructura, con las fases muy bien diferenciadas y la posibilidad de volver a jugarlas cuando queramos a fin de ganar experiencia para el protagonista, sus armas o el dragón. Esto hará que podamos visitar los niveles favoritos cuantas veces queramos. Aunque gráficamente no impresiona y la música es bastante repetitiva, la cantidad de opciones de juego y, sobre todo, el interés que despierta el argumento te mantendrán pegado a la consola durante bastante tiempo. ➜ DANI3PO













Los niveles aéreos son los más intensos de Drakengard

Género > Action RPG Formato > DVD-ROM Compañía > Square Enix Programador > Cavia Inc. Jugadores > 1
Niveles > 16 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (40 KB)

16+



GRÁFICOS 8,8

La niebla está demasiado presente en los escenarios de lucha, y los enemigos se repiten bastante. En los aéreos la cosa mejora, con un diseño de criaturas muy original. En cualquier caso, el motor es fluido.



MÚSICA / FX 8,0

Las melodías de los niveles en los que controlamos solo a Caim son de lo más repetitivo que hemos escuchado. Lo único destacable es la gran interpretación de las voces, aunque siguen en inglés.



JUGABILIDAD 9,0

Su sencillo control en todos los modos ayuda a meterte en el juego, y la gran cantidad de armas personalizables para Caim aporta variedad. Las fases en el aire son las más divertidas, aunque cortas.



DURACIÓN 9,2

Realmente es mucho mayor de lo que podíamos esperar de un juego de estas características. Alrededor de 40 horas, con varios finales diferentes. Además, en el modo Libre podremos encontrar más opciones.



PS2

GLOBAL 8,9

a fondo XBOX

BREAK

Namco alcanza unas cotas de originalidad nunca vistas en un género, el shoot'em-up, en el que ya lo habíamos visto todo... Hasta la aparición de BreakDown

Con títulos como este es con los que una compañía demuestra su calidad y su buen hacer en todos los campos. Lucha o conducción son géneros en los que **Namco** ha demostrado su experiencia, y con ***BreakDown*** consigue sorprender a propios y extraños evolucionando el concepto de *shoot'em-up* en primera persona al que estamos acostumbrados. Pese a que el título no muestra una calidad técnica espectacular (nada que no hayamos visto antes en **Xbox**), la explosiva mezcla entre su argumento, su original jugabilidad y su cinematográfico desarrollo es lo que convierten al título de **Namco** en uno de los mejores *shooters* para consola. El argumento del juego nos pondrá en la piel de Derrick Cole, que tras despertar en una especie de laboratorio y ser rescatado por una compañera a la que ni siquiera recuerda, descubre que ha sido dotado de ciertos poderes que lo hacen mucho más fuerte y resistente, mientras experimenta todo tipo de alucinaciones en las que ve a un misterioso gato. **Namco** rompe con ***BreakDown*** las limitaciones típicas de los *shoot'em-up*, otorgando al protagonista de habilidades como saltar y agarrarse de los salientes para subir a niveles superiores, conducir ciertos vehículos (aunque esto se puede llevar a cabo en juegos como *Unreal Tournament 2004*) y, lo más importante, defendernos de nuestros enemigos con puñetazos y patadas. La es-

PODERES
A medida que avanzamos en el juego, Derrick adquirirá nuevos poderes y aumentará su barra de energía.

No sólo Shooter

BreakDown aporta varios detalles de originalidad que muy pocos *shoot'em-up* poseen. El más importante de ellos es la posibilidad de atacar a nuestros oponentes con puñetazos, patadas y todo tipo de *combos*.



DOWN

tética utilizada por **Namco** para la puesta en escena de ***BreakDown*** está más cerca de la realidad que otras del mismo género. Así, si recogemos un arma que ya tenemos de un enemigo muerto, veremos cómo Derrick, delante de nuestras narices, saca el cargador y lo guarda para usarlo después; si damos una voltereta lateral la cámara girará y se agitará a toda velocidad; si cogemos un bote de refresco, antes de rellenar nuestra energía, veremos cómo el protagonista lo abre, lo ingiere parcialmente y después lo lanza por el aire. Aunque el componente *shooter* no dejará satisfechos a los fanáticos del género, ya que en la mayoría de las ocasiones será más útil usar el sistema para apuntar automáticamente, la conjunción de todas sus demás características convierten a ***BreakDown*** en uno de los títulos para **Xbox** más atractivos del momento, tanto para *freaks* de la lucha como para los jugones en busca de una buena aventura con un trabajado argumento. ➾ DOC

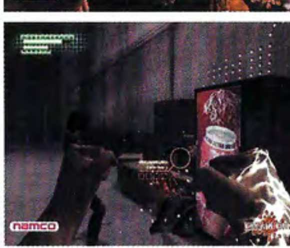
//Namco crea el shooter más original//



GUERREROS T'LAN

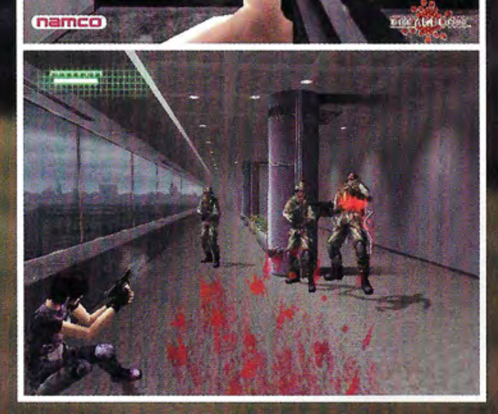
Estos enemigos son inmunes a las balas y sólo les podrás golpear después de conseguir ciertos poderes





Lás máquinas de refrescos aumentarán nuestra energía.





Género > Aventura/Shoot'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > Namco Jugadores > 1 Escenarios > 12 Niveles de Dificultad > 4 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Disco Duro

18+

GRÁFICOS 8,9

BreakDown no es ni mucho menos el título de Xbox con mejores gráficos, pero su magnífica ambientación y la sensación de «realidad virtual» que transmite le hacen sumar enteros en este apartado.

MÚSICA / FX 8,8

Al igual que su desarrollo, la banda sonora es muy cinematográfica. De forma casi dinámica, la banda sonora se verá modificada por los acontecimientos. Una lástima que las voces estén en inglés.

JUGABILIDAD 9,2

Namco presenta una nueva forma de jugar a los shoot'em-up. BreakDown hace gala de un control muy preciso y que nos permitirá hacer casi de todo: volteretas laterales y hacia atrás, combos, disparar...

DURACIÓN 8,9

BreakDown no es un juego excesivamente largo, pero su planteamiento nos obligará (gustosamente) a repetir en varias ocasiones algún que otro escenario o zona, dando mucha más vida al juego.

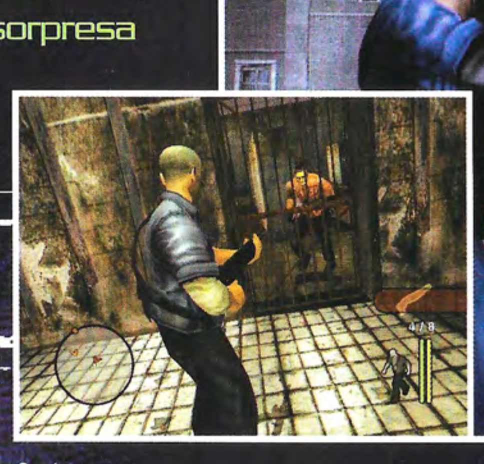




MANHUNT

Rockstar no ha querido dejar a los usuarios de Xbox sin el juego más polémico de la temporada pasada, aunque privándoles del factor sorpresa





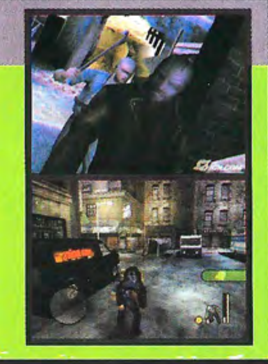
Según se avanza, mayor fiereza e inteligencia muestran los adversarios que nos esperan.

Ya han pasado unos cuantos meses desde que *Manhunt* viera la luz para **PlayStation 2**. Su fama se propagó como la pólvora y no tardó mucho en convertirse en uno de esos títulos rodeados por un aura de misterio y, por supuesto, polémica. Los primeros momentos controlando el destino de James Earl Cash fueron como la sangre fresca para un vampiro, un auténtico festín en el que la frescura y originalidad desplegadas por el estudio de **Rockstar** no dejó de asombrarnos. Sin duda, aquel momento ya resulta irrepetible para nosotros con esta versión para **Xbox**, incluso para muchos usuarios de la consola que ya han oído hablar largo y tendido sobre *Manhunt*. De cualquier forma, demos un rápido repaso para aquellos que todavía no han

//El juego más brutal de la historia//

Muertes de cine

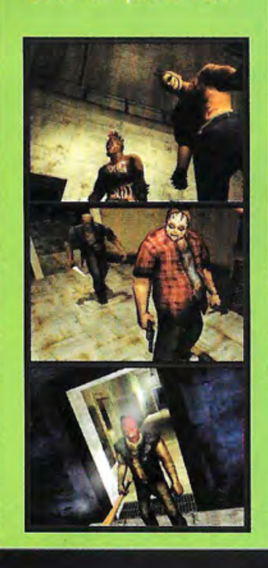
James Earl Cash no tardará mucho en aprender que para satisfacer al «director» tendrá que ejecutar a sus perseguidores de la forma más espectacular posible, un hecho controlado totalmente por el jugador, cuánto más riesgo corra mayor será la puntuación obtenida. En ocasiones será mejor ocultar los cadáveres para no llamar la atención.

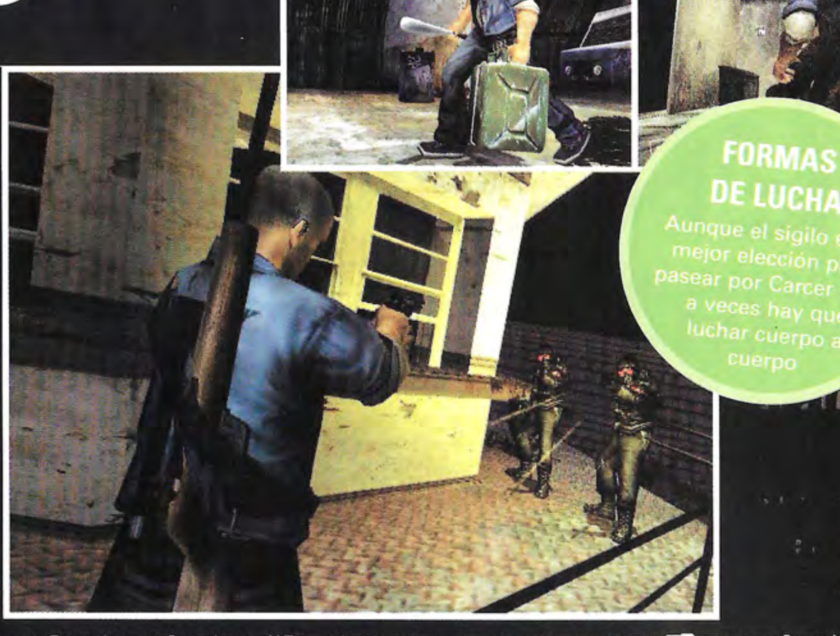




Tribus

Los distintos barrios y lugares que comprende Carcer City están habitados por bandas de asesinos dispuestos a terminar con la vida de Cash sin pestañear.

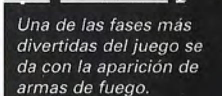




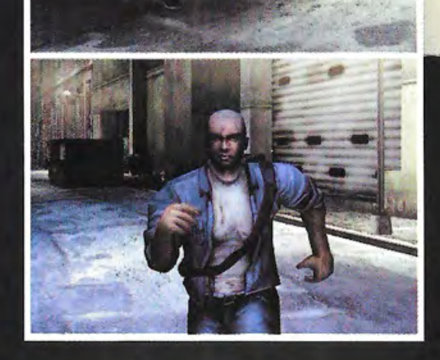
FORMAS DE LUCHA

Aunque el sigilo es la mejor elección para pasear por Carcer City, a veces hay que luchar cuerpo a cuerpo





Una de las fases más divertidas del juego se da con la aparición de armas de fuego.



tenido la oportunidad de poner sus manos sobre el juego. *Manhunt* nos coloca en una situación hipotética digna de una *snuff movie*. El protagonista es un reo condenado a muerte. Cuando cree que su futuro le conducirá directo al cementerio aparece en Carcer City. Es una ciudad que un «director» loco utiliza para grabar asesinatos en vivo y alienta a James a que liquide a todo el que se le ponga por delante si desea sobrevivir. De esta manera, **Rockstar** nos introduce en una mecánica de juego donde la violencia alcanza un nivel nunca visto. El jugador tendrá que ejecutar a sus captores y cuanto más se arriesgue mayor será su recompensa, y más brutal la ejecución. La entrega para **Xbox** sigue las mismas premisas que el original para **PlayStation 2**, con la salvedad de un entorno gráfico mucho más detallado y con mayor resolución. Lástima que no vieran la luz con menos tiempo de diferencia. R. DREAMER

//La versión de Xbox sale perdiendo por culpa del factor sorpresa//

Género > **Aventura/Acción** Formato > **DVD-ROM** Compañía > **Take 2** Programador > **Rockstar** Jugadores > **1**
Niveles > **20** Niveles de Dificultad > **2** Texto/Doblaje > **Castellano/Inglés** Grabar Partida > **Disco Duro**

GRÁFICOS 9,0
La notable mejora respecto a la versión de PS2 es sin lugar a dudas lo más interesante de la versión para Xbox. Animaciones fluidas, aunque algunos entornos pueden llegar a parecer algo vacíos.

MÚSICA / FX 9,0
La banda sonora crea un ambiente de tensión muy apropiado para el juego. Sin embargo, no encontramos un tema que destaque entre la maraña de composiciones dodecafónicas. Los efectos sonoros son buenos.

JUGABILIDAD 8,2
El factor sorpresa que tuvo en PlayStation 2 ya está desvelado. Como ocurría en ésta, después de la fuerza del inicio hay una serie de niveles que resultan demasiado repetitivos rayando la mediocridad.

DURACIÓN 8,0
Manhunt es un título ideal para los que tienen alma de perfeccionista, siempre les quedará la posibilidad de repetir los diferentes niveles para mejorar su puntuación e incluso subir el nivel de dificultad.

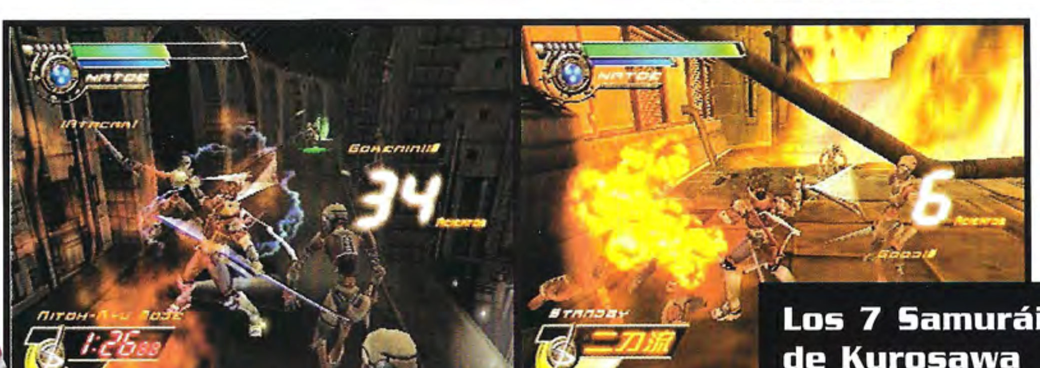




SEVEN SAMURAI 20XX



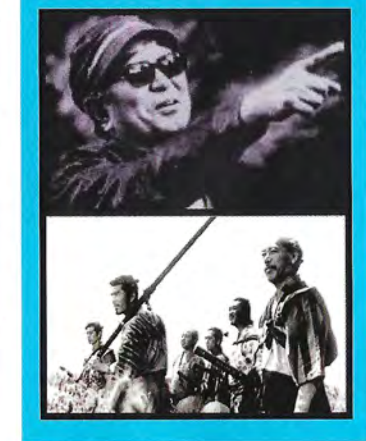
Sammy se inspira en el clásico cinematográfico de Akira Kurosawa para construir un beat'em-up futurista



En determinados momentos del combate podrás utilizar dos katanas para «laminar» a tus enemigos.

Los 7 Samuráis de Kurosawa

Dimps (creadores de los *DBZ Budokai*) se ha encargado de programar esta versión futurista de la película protagonizada en 1954 por Takashi Shimura y Toshiro Mifune.





De entre toda la filmografía del maestro Akira Kuroswa, ***Los Siete Samuráis*** es sin duda su obra más conocida fuera de Japón. Su influencia fue tal que inspiro un *Western* mítico, *Los Siete Magníficos*, y ahora hace lo propio con este videojuego que traslada a un mundo futurista personajes y situaciones de la película original, fácilmente reconocibles.

Esa es la mejor virtud de este *beat'em-up*, provisto de una mecánica trepidante aunque algo complicada de asimilar en un principio. Los diseños de Jean Giraud «Moebius» y la música de Ryuchi Sakamoto (ganador del Oscar por la BSO de *El Último Emperador*) son una muestra de que Sammy ha querido hacer algo muy especial. No es un título notable, pero está por encima de la calidad media de los lanzamientos de **PS2**. NEMESIS

Género > Beat'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Sammy Programador > Dimps Jugadores > 1
Capítulos > 10 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (113 KB)





12+

GRÁFICOS 8,0

Escenarios futuristas que recuerdan a Alita Ángel de Combate. La mano de Moebius es bastante evidente al ver el diseño de algunos personajes y enemigos. Entorno bastante fluido.

MÚSICA / FX 9,0

El demostrado talento de Ryuchi Sakamoto queda patente en la música de la intro del juego (la del final también lleva su firma). Voces en inglés, subtituladas en castellano.

JUGABILIDAD 8,2

El sistema de ataque de Naote, el protagonista de Seven Samurai 20XX, es algo confuso al principio, pero con un poco de práctica acabarás convirtiéndote en un verdadero ciclón con la katana.

DURACIÓN 7,9

A pesar de que la unión de tantos talentos (Kurosawa, Moebius, Sakamoto...) reclamaba a gritos un Making Of contando la gestación del proyecto, Seven Samurai 20XX no ofrece nada de nada.

PS2 — GLOBAL 8,1



TIGER WOODS PGA TOUR 2004

El mejor y más real simulador de golf también quiere deslumbrar en N-Gage en una versión con prestaciones exclusivas



Vista aérea

Antes de golpear, pulsando el botón «5», accederemos a la vista aérea en la que determinaremos la distancia, el lugar donde apuntar teniendo en cuenta el viento y el palo más adecuado. Una vez seleccionado todo volveremos a la vista trasera para ejecutar el *swing*.



Exclusivas porque gracias a la conectividad de la consola permite jugar en tiempo real hasta a dos jugadores vía *Bluetooth*, y hasta a 4 vía *Arena* (además se puede entrar en el *ranking* y desbloquear un circuito extra). Aparte de este hecho novedoso, este *TW* portátil dispone de las mejores cualidades de sus «hermanos mayores», como el *TrueSwing* (hay que mover de arriba a abajo el mando direccional), hasta 5 campos de juego, seis golfistas, múltiples modos de juego y puntuaciones (los escenarios son extraordinarios) y la siempre interesante posibilidad de mejorar nuestra carrera de golfista mejorando habilidades. Es, en resumen, un *Tiger Woods* tan bueno como los demás a pesar de ser portátil y, encima, con el aliciente de las opciones multijugador vía *Bluetooth* y *Arena*. **THE SCOPE**

Género > **Deportivo** Formato > **MultiMedia Card** Compañía > **EA SPORTS** Programador > **Digital Eclipse** Jugadores > **1-4** Competiciones > **3 (más submodos)** Niveles de Dificultad > **1** Texto/Doblaje > **Castellano/-** Grabar Partida > **Sí**

3+

GRÁFICOS 8,5
No son ni mucho menos el punto fuerte del juego, pero cumplen a la perfección. Quizá se echa en falta un poco más de detalle en la vista aérea, y en los acercamientos al green. Pero cumplen de sobra.

MÚSICA / FX 8,0
Poco que destacar en este apartado, salvo el canto de algún pájaro perdido, los aplausos del público y el sonido de los palos al impactar con la bola. La música sólo aparece en los menús.

JUGABILIDAD 9,3
He aquí el gran secreto del éxito de este juego. Una vez que hayáis cogido el «tranquillo» al TrueSwing, no seréis capaces de dejar de jugar y de intentar batir los records de N-Gage Arena. Imprescindible.

DURACIÓN 9,2
Muchos campos, múltiples modos de juego y un montón de retos y objetivos que alcanzar. Además, si tenéis con quién jugar Tiger Woods siempre será un juego eterno... hasta que salga la siguiente versión.





ASHEN

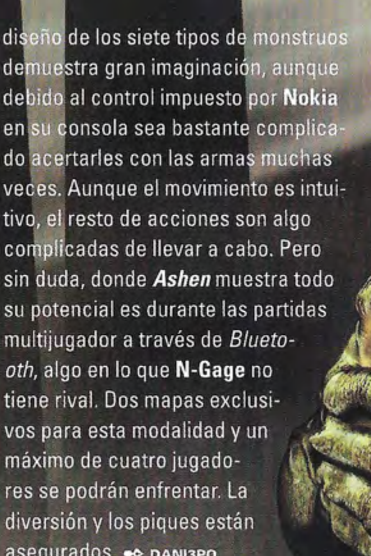
Nokia sigue nutriendo a su consola portátil de interesantes títulos más allá de las típicas conversiones

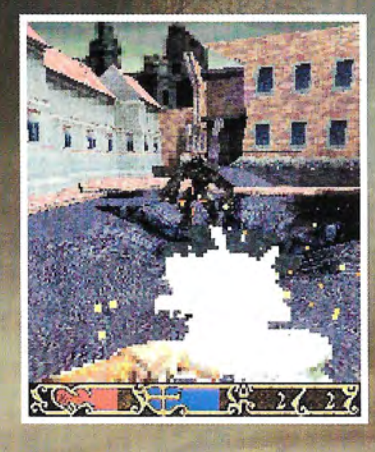


VISIÓN FANTASMAL

Gracias a este poder otorgado a Jacob el protagonista será capaz de detectar a los enemigos

Y aunque a los finlandeses no siempre les salga bien, al menos hay que reconocer el empeño que le ponen. Su última producción, desarrollada por **Torus Games**, nos pone en la piel de Jacob Ward, que busca a su hermana a lo largo de La Ciudad de los Siete Ríos; una población que de la noche a la mañana se ve inundada de todo tipo de criaturas infernales. Se ha pretendido dotar al juego de una atmósfera opresiva, aunque esto es algo muy complicado de lograr en una portátil, y en este caso no ha sido una excepción. Las ruinas de la ciudad, templos y demás localizaciones están recreadas mediante una arquitectura muy detallada, y el diseño de los siete tipos de monstruos demuestra gran imaginación, aunque debido al control impuesto por **Nokia** en su consola sea bastante complicado acertarles con las armas muchas veces. Aunque el movimiento es intuitivo, el resto de acciones son algo complicadas de llevar a cabo. Pero sin duda, donde ***Ashen*** muestra todo su potencial es durante las partidas multijugador a través de *Bluetooth*, algo en lo que **N-Gage** no tiene rival. Dos mapas exclusivos para esta modalidad y un máximo de cuatro jugadores se podrán enfrentar. La diversión y los piques están asegurados. DANI3PO









Podremos emplear nueve tipos de armas diferentes, desde pistolas dobles a ametralladores, pasando por rifles de plasma alienígenas.



Género > Shooter 3D   Formato > MMC   Compañía > Nokia   Programador > Torus Games   Jugadores > 1-4
Niveles > 8   Niveles de Dificultad > 3   Texto/Doblaje > Castellano/-   Grabar Partida > SÍ

12+

GRÁFICOS 8,8
El motor que luce el juego es muy superior al de su más directo rival, Red Faction. Tan sólo muestra alguna brusquedad cuando tiene que moverse por escenarios con arquitectura recargada.

MÚSICA / FX 9,0
La potencia sonora de la portátil de Nokia ofrece uno de sus mejores trabajos en este título. La banda sonora, aunque sólo aparece de vez en cuando, ambienta muy bien la historia y aporta tensión.

JUGABILIDAD 8,7
El teclado de control de N-Gage no es el más adecuado para controlar un título que requiere tanta rapidez de respuesta. Sin embargo, cuando te acostumbres, descubrirás una acción muy bien planificada.

DURACIÓN 9,0
Para tratarse de un título desarrollado en exclusiva para portátil, su desarrollo es bastante extenso. Además, la modalidad multijugador mediante la tecnología Bluetooth es todo un acierto.





CT SPECIAL FORCES 3

Igual que las dos entregas anteriores es impresionante a nivel gráfico, pero esta vez la originalidad brilla por su ausencia

Los franceses **LSP** han cogido el pulso al *look* gráfico a lo *Metal Slug* y no piensan dejarlo hasta exprimirlo al máximo. El problema es que con ello han sacrificado cualquier atisbo de crear algo original. ***CT Special Forces 3 Bioterror*** es tan parecido a *Back To Hell*, tanto en gráficos como en mecánica, que parece un disco de misiones más que un nuevo juego. La única novedad radica en que sus protagonistas pueden bucear, y ahí se acabó todo. Volverás a utilizar tanques, a lanzar granadas, a saltar en paracaídas... Incluso se repiten las fases homenaje al clásico *Choplifter*. Nadie puede poner en duda la gran calidad gráfica y sonora de este cartucho, pero más les habría valido a **LSP** incluir novedades. Porque más alla de la fantástica animación de sus personajes, lo único que encontramos es una mecánica monótona y poco original. Más de lo mismo, en definitiva. ➔ **NEMESIS**

MÁS «CHOPLIFTER»
Volverás a rescatar rehenes en una fase de *scroll* horizontal, al estilo del clásico creado por Dan Gorlin en 1982







El tanque te proporcionará un escudo temporal y mayor potencia de fuego.





Y cómo no, también incluye un salto en paracaídas...

Género > **Shoot'em-up** Formato > **Cartucho (64 MB)** Compañía > **LSP** Programador > **LSP** Jugadores > **1-2** Mundos > **6** Fases > **+20** Texto/Doblaje > **Castellano/-** Grabar Partida > **Passwords**

12+

GRÁFICOS 8,9
No se han partido la cabeza diseñando nuevos sprites, pero la animación y el colorido siguen siendo excelentes, al estilo de los Metal Slug de SNK. Si la fórmula funciona ¿Por que cambiarla?.

MÚSICA / FX 9,0
La música también es excelente, como en el caso de las entregas anteriores. Al menos en este aspecto no podemos quejarnos. Poca gente es capaz de extraer tanto del chip de sonido de Game Boy Advance.

JUGABILIDAD 8,5
Las fases son demasiado largas y monótonas en comparación con las de anteriores entregas CT Special Forces: Eso acaba minando la moral del jugador, al ver una y otra vez los mismos enemigos.

DURACIÓN 8,0
Es largo, y bastante difícil en los niveles de dificultad medio y alto. El verdadero desafío de CT Special Forces 3 Bioterror será comprobar si eres capaz de aguantar un desarrollo tan monótono.



GLOBAL 8,4



LOS SIMS
TOMAN LA CALLE

El título más vendido de la historia de los videojuegos estrena ahora su última entrega en la portátil de Nokia



BUSCA UN TRABAJO
Prueba suerte en un total de 8 empleos que se corresponden con divertidos minijuegos

Empléate a fondo y gana Simoleones.

Los Sims son un auténtico fenómeno social y buena prueba de ello son las 20 millones de copias vendidas en todo el mundo, medio millón de ellas sólo en España. Esta entrega, similar a la de **GBA**, comienza en la granja del tío Palurdete (un ejemplo de la divertida traducción del juego) donde empezaremos con pequeños trabajillos para, progresivamente, ir desbloqueando nuevas zonas de SimValley, y nuevos empleos en forma de minijuegos. Como es habitual en la saga, deberemos completar misiones manteniendo las necesidades físicas y sociales de nuestro Sim dentro de unos niveles óptimos. Como en la adaptación para la portátil de **Nintendo**, se agradece manejar directamente al personaje con el *pad* en lugar de indicarle donde debe ir o lo que tiene que hacer. Lo más tedioso será tener que recorrer los escenarios en busca de otros personajes, aunque para movernos contemos con una moto y atajos en los túneles de ventilación. Con **N-Gage Arena** se puede conseguir una nueva zona y pujar por objetos en subasta con otros usuarios. ➔ SUPERNENA

Elige el nombre, sexo, tono de piel, peinado e indumentaria de tu Sim.

//Se agradece manejar directamente al personaje//

Género > Estrategia/Simulación Formato > MultiMedia Card Compañía > Electronic Arts Programador > Griptonite
Jugadores > 1 Competiciones > 1 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Sí

3+

GRÁFICOS 9,3
Los coloristas gráficos que caracterizan los títulos de la saga están muy bien adaptados para N-Gage, consiguiendo que su pantalla no quede pequeña al mostrar los diversos escenarios y personajes.

MÚSICA / FX 8,8
Las melodías que ambientan la acción varían según la zona del mapa en la que nos encontremos, pero terminan resultando demasiado repetitivas. Los efectos de sonido tampoco son excesivamente variados.

JUGABILIDAD 9,2
El manejo de los personajes, originariamente pensado para PC, necesitaba una revisión en su adaptación a las consolas y ha habido que esperar a las portátiles para manejar directamente a nuestro Sim.

DURACIÓN 9,4
Para completar el juego hay que superar las misiones de cada una de las 6 fases. Si unimos esto a los minijuegos y a la interacción con N-Gage Arena, tendremos por delante muchas horas de diversión.



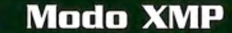
a fondo XBOX

UNREAL II

Los programadores australianos Tantalus han sido los elegidos por Atari para realizar la conversión a Xbox de uno de los shooter más famosos

El primer Unreal fue toda una revolución. Junto con *Quake*, el juego de **Epic Megagames** sentó las bases de la tecnología utilizada actualmente en los *shooter* en primera persona. Muchos títulos posteriores emplearon el mismo motor gráfico y el juego se convirtió en toda una referencia. Por eso, cuando se anunció que se crearía una segunda parte, todos los usuarios de **PC** esperaban algo grande. Finalmente, en las navidades del pasado año, fecha de lanzamiento, la decepción se hizo palpable entre todos ellos. Y no porque se tratara de un mal juego, sino porque todos esperaban una auténtica revolución, y esta no llegó. Algo parecido ha ocurrido con la conversión a **Xbox**, aunque en menor medida ya que los usuarios de consola no están tan obsesionados por sacar el máximo partido a sus flamantes equipos. Como resultado, tenemos un correcto *shooter* en primera persona, demasiado tradicional y que no ofrece nada nuevo, a pesar de contar con un buen número de opciones de juego. El protagonismo del mismo recae en una especie de «sheriff espacial», un agente de la ley que va de planeta en planeta resolviendo entuertos que la mayoría de las veces tienen que ver con la hostilidad de las especies que pueblan la galaxia. Pero a diferencia del máximo exponente de este género en la consola de **Microsoft** (*Halo*, juego aún no superado), en ningún momento tenemos la

ARMAS
Podremos encontrar armas en los cuerpos de los enemigos, tanto de tecnología humana como de alien



Modo XMP

La modalidad On-line de ***Unreal II*** era un extra que debía ser descargado aparte en la versión **PC** del juego. En **Xbox**, sin embargo, viene «de serie» en el disco. Pueden participar hasta doce jugadores.



THE AWAKENING

sensación de una «amenaza real», en parte debido al ridículo diseño de los enemigos y su patética animación, un movimiento que recuerda a los primeros títulos de 32 *bits*. El catálogo de armas es bastante amplio, pero la inutilidad de muchas de ellas nos llevará a usar un par como favoritas y deshacernos de las otras. El resto del desarrollo es muy simple: encontrar interruptores que abren puertas, rescatar supervivientes y localizar artefactos perdidos. Dadas las innovaciones que intentan incluir otros juegos, se echa de menos que los programadores de **Epic** no hayan incluido alguna o, al menos, hayan intentado crear un argumento original y que enganche (algo que sí ocurrió con la primera entrega). Pese a todo, se trata de una opción perfectamente válida para los que busquen acción sin demasiadas complicaciones, y su modo Cooperativo para dos jugadores a través de la campaña principal puede mantenernos entretenidos durante un tiempo respetable. DANI3PO

//El desarrollo no aporta nada//









Nuestros compañeros de equipo nos acompañarán en ocasiones.





Género > **Shooter** Formato > **DVD-ROM** Compañía > **Atari** Programador > **Tantalus** Jugadores > **1-12 (Xbox Live)**
Modos de Juego > **3** Niveles de Dificultad > **3** Texto/Doblaje > **Castellano/Cast.** Grabar Partida > **Disco Duro**

16+

GRÁFICOS 8,0
Aunque los escenarios son grandes y ricos en detalles, la pantalla de carga aparecerá en más ocasiones de las deseadas. Los enemigos, por otro lado, cuentan con una animación que roza lo ridículo.

MÚSICA / FX 8,4
La típica «opereta espacial» será nuestra compañera en muchos momentos, aunque cede en gran medida el protagonismo a los efectos de sonido, muy bien creados, y a las voces en castellano.

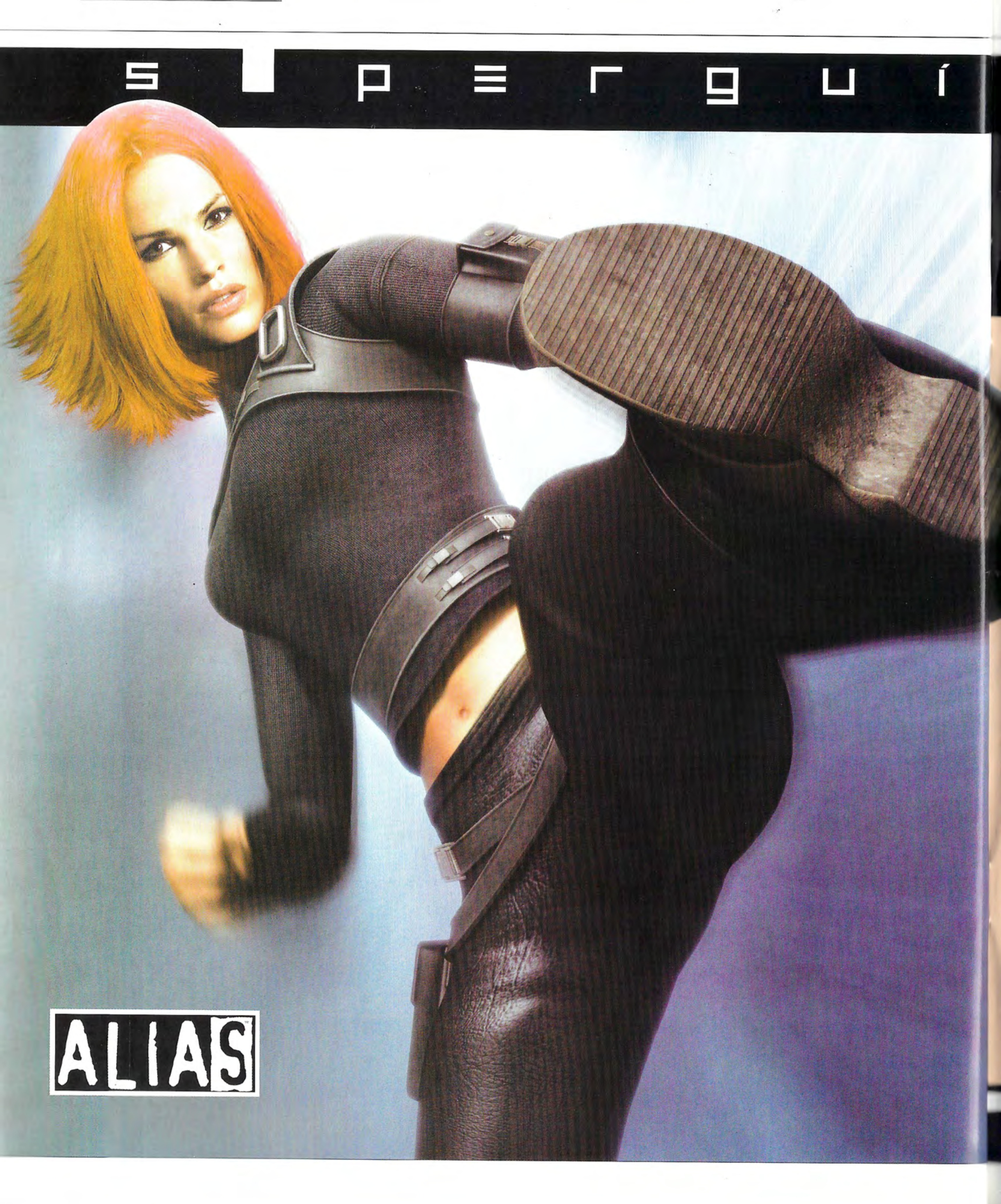
JUGABILIDAD 8,0
Al adaptar un juego de PC a consola se debe tener en cuenta que la respuesta con un mando nunca es tan rápida como con teclado y ratón. Acertar a los enemigos en muchas ocasiones será un suplicio.

DURACIÓN 9,0
Si realmente te atrae su propuesta tendrás juego para rato, debido a la longitud de su campaña principal y a sus otras opciones. Si además posees Xbox Live podrás descubrir su exclusivo modo XMP.



8,2 GLOBAL

S U P E R G U Í







por Angelfran

ALIAS (2ª PARTE)

La aventura de la bella y camaleónica Sydney Bristow continúa y por ello hemos querido desvelaros todo lo que os espera y cómo solventarlo en la segunda parte de esta completa guía.

EL MANICOMIO
(Hospital psiquiátrico, más políticamente correcto)

La dificultad del juego ha aumentado como se puede ver en los numerosos combates. Los enemigos a batir necesitarán algo más de estrategia y olvídate de enfrentarte a ellos en grupo, pues irás directamente a la tumba.
El nivel empieza en un garito bastante cutre de miembros de la secta de los seguidores de Rambaldi. En un primer momento, empiezan a atacarte, pero sólo es un tiparraco y podrás hacerte con él rápidamente, sobre todo si usas una botella rota para herirle.
Una vez vencido, busca en su cadáver y recoge una llave. Graba la partida y cruza la puerta.
Allí tendrás una pelea memorable con varios tipos que si te pillan despistado, pueden aguarte la fiesta. Como siempre, si te ataquen en grupo, concéntrate en uno y quítale su arma para contraatacar; verás que Sydney armada es mucho más mortal que a puñetazos. Recupera energía y prepárate para asistir a una relajada sesión de tatuaje.

La búsqueda de Caplan
Entrar en el hospital va a ser bastante difícil, en primer lugar porque las armas automáticas de los guardias de seguridad hacen mucha daño, y si te rodean estás muerto.
De momento, tienes que salir del callejón y entrar en el jardín del hospital. Primero tienes que eliminar un poco de basura para que puedas arrastrar el contenedor hasta la valla. A base de golpes, rompe la silla, el televisor y la madera que está apoyada en la pared, al hacerla astillas puede constituir una buena arma.
Ahora apoya el contenedor en la valla, salta sobre él y reza para tener suerte y liquidar a los tres guardas de ese sector uno a uno. Es una buena táctica esconderse en un cubo y, cuando uno de ellos esté muy cerca de ti, atacar rápidamente. Recoge su arma cuanto antes y liquida a los dos. Recupera energía y salva partida.
Antes de entrar en el hospital, acaba con los demás vigilantes. Con los subfusiles que sueltan al morir, será más fácil que a base de kárate.
Entra en el hospital y explora el mapa con el PDA para averiguar la situación de los guardas y también te indicará la localización de Caplan, el personaje que debes rescatar. Puedes intentar atacar al que está sólo arriba a la derecha y abrir la puerta de al lado para descansar. Abre de nuevo y prepara un combate en grupo con armas automáticas, corre y sé preciso al disparar.
También puedes utilizar un arma de tu inventario para inutilizar las cámaras de vigilancia.
Entra en una habitación y liquida al tipo que está ahí, luego tendrás que abrir una puerta con la ganzúa y de nuevo más combates.
A uno de los enfermeros que has liquidado podrás quitarle la llave de las celdas. Usa tu PDA para localizar a Caplan y ve a su celda. Libérale con la llave y acompáñale hasta la salida del hospital donde Dixon le pondrá a salvo.
Ten cuidado con los tipos que estén merodeando porque matarán a Caplan en el menor descuido.

Entrar en la "morgue"
Una vez puesto a Caplan a salvo, éste te dará unos mapas y un código de acceso necesario para acceder al ascensor. Entra de nuevo en el edificio y a la derecha del pasillo que conducía a Caplan encontrarás el ascensor, teclea el código 4545 y llegarás al nivel inferior, infestado de guardias y cámaras de seguridad. Liquida a los guardias, recarga energía y salva constantemente. También puedes subir por las tuberías y sorprender a tus «amigos», así que elige la táctica que más te guste.
Hay un cuarto de ocio de los vigilantes donde debes entrar y hacer la gran escabechina. Uno de ellos tiene la llave de la «morgue» que está muy cerquita del ascensor y tu nuevo destino.
Dentro de la morgue encontrarás a un grupo de enfermeros con muy mal humor. Puedes usar botes de ácido para matarlos o utilizar algunas barras de acero. Usa luego tu detector de ADN para averiguar al científico que estás buscando. Está situado en el armario frigorífico a la izquierda. Cuando lo hayas localizado, usa el aparato de rayos X rodante sobre el cadáver y Marshall podrá averiguar el componente químico del tatuaje que tanto necesitas.
Para recogerlo, debes ir al almacén de la morgue que ya ha sido situada en el mapa de tu PDA, pero antes graba la partida.
Ve al pasillo de la izquierda y en la habitación de la derecha hay un médico que debes dejar fuera de combate, te dará las llaves del almacén y en la habitación puedes recoger unos informes con más mapas.
Ve a la habitación de enfrente y sube por las cajas, deslízate por la tubería hasta llegar a la otra parte de la habitación, descuélgate y elimina al vigilante.
Sube de nuevo a las estanterías y al final de ellas, podrás recoger dos frascos. Ahora regresa ▶

por el mismo camino y sal de la habitación. Avanza a tu izquierda, abre la puerta gracias a tu nuevo tatuaje y sube por las escaleras, aprovecha para grabar la partida y presta atención a tus enemigos.

El laboratorio

Nada más abrir la puerta del nuevo nivel, hay una cámara de seguridad que dará la señal de alarma. Aparecerá un buen número de enemigos en un pasillo bastante estrecho, por lo que tu libertad de movimientos se verá bastante mermada. Ve primero a por el tipo que está armado con la automática y encárgate después de todos los demás. Si quieres puedes dar una vuelta por los pasillos y destruir las cámaras y a los vigilantes, que eso sí, están fuertemente armados.

Pero tu objetivo vital es el laboratorio, situado a la derecha de esta planta. Entra en él a través de una sala de descontaminación. En primer lugar evita la escalera porque la ametralladora automática te hará papilla, pero tienes que llegar hasta la sala de control situada arriba. Bien, ve al centro de la sala, y sube por la caja hasta llegar a las tuberías. Deslízate como has hecho en otras ocasiones hasta llegar al control del ordenador. Allí podrás entrar en el sistema, abrir los contenedores con los prismas y desactivar la ametralladora.

Ahora baja a por los prismas, aunque Marshall te pedirá antes que hagas una foto de uno de ellos con la microcámara de tu inventario. Sé hábil al recoger el tercer prisma y colócate cuanto antes el aparato del láser, porque en esos momentos tus compañeros de avisarán de la inminente llegada de Sark. Para que no sospeche, debes colocar los prismas en el láser e ir a toda pastilla a través de las escaleras a ocultarte detrás del ordenador, siempre agachado, claro está. Aparecerá una secuencia de vídeo, donde Sark se dispone a utilizar el láser contra Jacobs. Cuando salga Sark de la habitación, tendrás 30 segundos para desconectar el láser y luego acabar con los enfermeros. Libera posteriormente a Jacobs de sus ataduras con la ganzúa. Aunque de nuevo tendrás problemas con más enfermeros. Una vez que tengas el láser operativo podrás utilizarlo para destruir unas cajas de fusibles del laboratorio. Una vez las hayas destruido podrás unir la nitroglicerina de tu inventario con la célula de energía del láser, antes de infiltrarte por la venta que conduce al almacén.



La huída

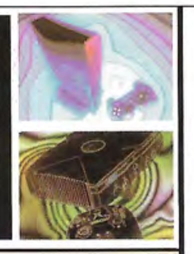
Tras hablar con Vaughn, sigue a Sark cuidadosamente sin que te localicen los guardias hasta que entres en una gran sala llena de camas. Allí podrás pelear con bastantes enemigos o ser cuidadoso, porque tu objetivo aquí es encontrar una jeringuilla que un doctor te la «proporcionará gustosamente». Luego tienes que recoger unas cuantas drogas de la farmacia que está protegida por bastantes tipos. Puedes distraerlos tirándoles un objeto que encontrarás en un radiador o bien, prepararte para una larga lucha. Cuando tengas la droga preparada, regresa a la gran sala donde tendrás una nueva pelea con Sark. Deberás administrarle la droga en el momento que esté «noqueado». Ve a la habitación de al lado y recoge la silla de ruedas. Ponte el disfraz de doctor y podrás pasear a un Sark babeante. Ve con cuidado hasta las escaleras y cuando pases por el corredor, una nueva escena automática y bastante preocupante aparecerá.

Tras esto, y en la frenética huida, utiliza la caja sobre el agujero para saltar y llegar hasta la zona del ascensor. Ahora tu máxima preocupación es evitar que Sark sea recuperado por sus compinches. Corre todo lo que puedas hasta que traspases la puerta principal del hospital y puedas presencia una bonita voladura contigo fuera...

LA EMBAJADA

Tu principal misión es averiguar el papel que juega un diamante en los planos y escritos que realizó Rambaldi en el Renacimiento. Marshall, como siempre, te facilitará una serie de gadgets entre los que destaca un descargador de ficheros que será útil en la embajada en Hong Kong, tu próximo destino. Así pues, puedes elegir entre tener a Sydney como perfecta espía en la sombra, moviéndose sigilosamente o utilizar la violencia. Si escoges esta última opción, debes saber que tus enemigos son muy duros y muy buenos con las armas automáticas en esta ocasión. Ten mucho cuidado. De momento, tienes que ir a los servicios a resolver tus necesidades físicas. Sube las escaleras y ya que vas al

ALIAS



servicio, aprovecha a seguir al guarda, noquearle y robarle la tarjeta. Esta tarjeta es de vital importancia para desactivar el sistema de cámaras de vigilancia.

La Biblioteca
Sal del cuarto de baño y cruza por la siguiente puerta. Atraviesa el pasillo e introduce la tarjeta en la ranura a la izquierda. Cruza el pasillo hasta que llegues a una pequeña habitación donde hay un guarda bastante molesto. Liquídale. Ve ahora a la otra habitación y coloca el dispositivo que bloquea las cámaras en el transmisor. Regresa por donde has venido y usa la tarjeta en la ranura de la derecha. Utiliza el «inutilizador de cámaras» para desactivar todas las cámaras que veas en la pared. Sube por la escalera y si encuentras una puerta que no se puede abrir utiliza la ganzúa. Sigue adelante hasta llegar a las escaleras que te conducen al piso superior. Explora los pasillos con cuidado, liquidando a los tipos que estén merodeando, hasta que aparezca una escena cinemática con el enemigo de este nivel: Sloane. Mantén a Sydney escondida en la habitación hasta que Sloane pase de largo. Ahora podrás dirigirte a la biblioteca. Allí estarás muy ocupado en librarte de unos cuantos guardias pesados. Después coge el llavero que se encuentra en lo alto de una de las librerías. Luego busca en el centro de la librería donde hay un ordenador oculto. Utiliza allí el disco duro que te proporcionó Marshall. Un aviso de tu compañero Vaughn te indicará que los guardias van en tu dirección. Usa el llavero que encontraste para abrir la puerta y escapa hacia la ventana.

El satélite
Las cosas van un poco mal porque algún miembro de la banda de Sloane debe haber manipulado la frecuencia con la que se comunica Sydney con el resto de su equipo. Te tocará subir y escalar por la fachada del edificio hasta que llegues al tejado y accedas a la antena del satélite. Allí podrás utilizar de nuevo tu dispositivo de disco duro y recuperar la transmisión. Después que se haya completado la transmisión a Vaughn del virus deberás ir al Laboratorio. Baja por la escalera hasta el patio donde verás la ventana de la oficina. Métete en ella y busca a los guardias, elimínalos y obtén la preciada tarjeta llave. Estos guardias son sumamente peligrosos, aplica la astucia para matarlos de uno a uno.
Entra por la puerta y baja por las escaleras hasta que llegues al garaje, en el camino te vas a hinchar a matar guardias, así que utiliza las tácticas que hayas aprendido con estos nuevos enemigos. Busca la entrada del almacén en el piso inferior del garaje. Ya sabes, multitud de guardias y coches que destrozar. Emplea bien el escaso armamento que te queda para ir avanzando poco a poco. Evita que Sydney se encuentre rodeada porque entonces no tendrá nada que hacer.

El engaño de Sloane
Entra en los almacenes. Por primera vez deberás utilizar técnicas de espionaje ya que aquí el combate abierto puede ser muy duro. Ve saltando sobre los diversos contenedores para que no te descubran, e incluso deberás engancharte a uno de los contenedores móviles para cruzando al otro lado del almacén, donde llegarás a una puerta. Allí podrás utilizar el dispositivo de almacenamiento de Marshall para descargar el virus, y abrirla.
Sigue bajando hasta que llegues al laboratorio. Hay bastantes científicos trabajando que atacarán a Sydney inmediatamente. Desconfía de ellos porque son tipos bastante duros. Ve a la caja fuerte y con tu todopoderosa ganzúa, roba el preciado diamante.
Parece que todo ha terminado, pero todavía queda lo bueno. Marshall ha descubierto el origen de las interferencias del canal que utiliza Sydney. Debes bajar de nuevo al garaje e intentar «solucionar» el asunto.
A la izquierda del laboratorio encontrarás un ascensor que te facilitará la tarea de regresar al garaje. Allí, ve a la izquierda hasta que encuentres un camión con la puerta abierta. Encontrarás el dispositivo que interfiere las frecuencias. Simplemente «hackealo». Pero no todo es tan sencillo, porque ahora nuestra amiga está atrapada. Sloane se ha dado cuenta que ha robado el diamante y ahora está delante de ella con un arma. Sydney no tiene más remedio que entregárselo, pero comprueba horrorizada cómo Sloane pulsa el interruptor para volatilizar la Embajada.

No apto para enfermos del corazón
Ahora, tenemos 10 minutos para localizar la carga explosiva y salvar a todas las personas que podamos, mientras Sloane huye con el preciado diamante. Ahora tranquilo, es una situación muy estresante sin duda alguna. Marshall ha localizado y enviado a tu PDA la situación de cuatro alarmas que debes localizar y pulsar. El camino más corto para realizarlo es dirigirte primero al almacén donde hallarás una alarma en mitad más o menos de la nave. Luego baja por las escaleras hasta el garaje, donde en las cercanías del famoso camión encontrarás la segunda alarma. Luego dirígete al segundo piso de oficinas donde verás el segundo pulsador y, por último, ve a las oficinas del nivel principal para terminar tu tarea. Bien, todo sería muy fácil si no hubiera tantos guardias con ganas de dar la lata. Utiliza tus mejores tácticas de correr y rodear a los enemigos y no te enfrentes a combates inútiles porque el tiempo corre. Cuando hayas acabado con la guardiana, pulsa la alarma y dirígete al salón de baile por la escalera de la izquierda del vestíbulo principal. El último obstáculo será enfrentarte a un grupo de asesinos, recupera alguna de las armas que haya por ahí y acaba con todos. Ahora dirígete al piano donde Dixon está intentando desactivar la bomba. Es imposible desactivarla, así que tienes 30 segundos para correr a la puerta principal de la Embajada. Si todo ha salido bien, la misión habrá finalizado felizmente. Si no, deberás cargar de nuevo la partida.

EL CLUB
Gracias a toda la información que ha recopilado Sydney, averiguarás que el objetivo de la «máquina» de Anna es alterar el equilibrio ecológico de todo el planeta al mover los polos de su sitio, provocando tal caos climático que la vida sobre la Tierra desaparecería, a excepción de los refugios que ▶

superguía

está construyendo con especies seleccionadas, y como únicos supervivientes humanos a los Seguidores de Rambaldi. Una locura que debe parar Sydney.
Y para pararlo deberás acudir al club situado en Río de Janeiro. Este nivel es bastante corto pero tiene mucha «marcha» en forma de peleas con enemigos muy peligrosos y que pondrán a prueba nuestra pericia en el control de combos.

En busca de Anna
La aventura empieza en los tejados, donde Sydney perseguirá a Anna. Avanza por los tejados y encárgate de los enemigos que están vigilando por esos parajes. Ten cuidado con ellos, ya sabes que su potencial de peligro cada vez es mayor. Atácalos de uno en uno. Continúa hasta llegar a unas escaleras que te conducirán hasta la calle. Llegarás a una pequeña caseta.
Verás a Anna, síguela. Ten mucho cuidado porque en este lugar hay bastantes grupos de guardias fuertemente armados. Una buena idea es esquivarlos utilizando la visión termal. Así llegarás hasta localizar a Anna, entrarás en un almacén reconvertido en local nocturno, donde la puerta se cierra rápidamente detrás de ella.
Marshall te informa que el local ha sido protegido con la tecnología desarrollada por la empresa InSec Security System, por lo que te esperarán sensores de calor y torretas ametralladoras. Marshall tiene un buen equipo para ti en uno de los camiones aparcados al lado del club. Búscalo y rodea de nuevo el club en busca de una entrada alternativa a la peligrosa puerta principal de esta peculiar discoteca.
Entre el equipo se halla un arma muy útil contra los sensores de movimiento y calor. Tu entrada está justamente detrás del club. Hay un garaje con camiones y patrullas de vigilantes observándolo todo.
Como siempre, puedes rodearlos y avanzar poco a poco, o eliminarlos uno a uno. Antes de llegar al ascensor tendrás un duro combate con dos de ellos. Luego para activar el ascensor debes utilizar el dispositivo de tu inventario para tales tareas. Te llevará al corazón del club. Aparecerás en un laberinto de detectores de calor y ametralladoras. Sé hábil, pasa poco a poco hasta que llegues a una habitación con una tarjeta de acceso en un ordenador.
Recoge la tarjeta y prepara tu arma para congelar la cerradura de la puerta y poder salir de esa habitación.
La tarjeta te vendrá de perlas para poder llegar al nivel superior del club, sigue utilizando tus dispositivos de bloqueo de los detectores termales. Ahora usa el escáner de códigos en el dispositivo de seguridad de la puerta de cristal. A la derecha encontrarás un módem que debe ser manipulado para entrar en el sistema de seguridad. Ahora podrás atravesar las enormes puertas de seguridad que antes estaban bloqueadas y poder subir al tejado del club justo a tiempo de escuchar una muy interesante conversación entre Sloanne y Anna a través de la ventana.
Entre tanto, tendrás unos buenos momentos de «marcha» callejera con un buen número de guardianes dispuestos a destrozar tu particular «fiesta». Elimínalos sin contemplaciones. Tras la escena cinemática, podemos comprobar con horror cómo las comunicaciones con nuestros compañeros se han disipado.
Bien, ahora podrás controlar al mismísimo Vaughn. Como está desarmado, debe recuperar una pistola de dardos tranquilizantes para poder enfrentarse a los seguidores de Rambaldi que están armados hasta los dientes. La localización de la pistola estará señalizada en el PDA de Vaughn, concretamente en la sala de reuniones donde también habrá una tarjeta de acceso para abrir las celdas.
Ahora ve a la zona de las celdas y avanza despacio, Vaugh no puede verse rodeado porque la misión finalizará con el triunfo de Anna; así que mucha paciencia hasta que llegues a la celda de Sark y hables con él. Te facilitará un código que desbloqueará las comunicaciones con Sydney. De nuevo, un diálogo con tus compañeros que te informarán de la situación. Debes salir del club cuanto antes. Toda la seguridad ha aumentado espectacularmente y tienes poco tiempo para hacerlo. Graba la partida, seguro que tendrás que intentarlo varias veces. Cuidado con el gas, dejará a Sydney K.O. durante unos instantes. Cuando llegues al vestíbulo principal del club estarás rodeada de enemigos. Salta e intenta sobrevivir durante tres minutos. Al cumplirse la cuenta atrás, las puertas se abrirán. Mucha suerte.

EL BÚNKER
El final del juego acontece en Rusia, donde Anna tiene un búnker secreto oculto. Allí Anna prepara a sus seguidores para el cambio climático.
Sydney estará equipada al máximo en esta ocasión, así como un eficaz disfraz de seguidora de Rambaldi que le hará pasar inadvertida en los momentos más difíciles. Al principio de la misión, tenemos a Sydney en lo alto de una montaña echando un vistazo a la entrada del búnker. El acceso va a ser bastante difícil por lo que controla a los distintos guardianes. Ve a la derecha del todo y encárgate de un guardián. Aguarda allí hasta que puedas grabar por completo el código de acceso al búnker.

El bastión del miedo
Ahora, una vez grabado el código, baja despacio por las rocas hasta llegar a la entrada del búnker. Aquí hay un buen número de guardianes y ametralladoras automáticas. Puedes desconectarlas utilizando tus habilidades informáticas. Y en cuanto a los guardianes, ya sabes que puedes utilizar técnicas de infiltración o una loca y suicida confrontación directa.
Estamos en el último episodio, los enemigos son muy duros y Sydney debería saber utilizar todas sus técnicas de combate, así como los distintos combos de noquear. Te vendrán muy bien.
La escalera a la izquierda de la entrada conduce a la hilera de ametralladoras que te harán papilla en cuanto pases la puerta. Sube y desconéctalas. Una vez abajo, ve a la puerta principal y usa el código de acceso. Estarás dentro del búnker, por lo que aprovecha para salvar partida. Avanza hasta llegar a una enorme sala con

ALIAS



carros de combate, mientras habrás tenido que utilizar tu útil ganzúa como otras tantas veces en el juego. En el centro de dicha sala se encuentra el ascensor que te llevará al centro de operaciones de Anna. En primer lugar ahora, debes apoderarte del código. Para ello, coloca el prisma en uno de los paneles de las columnas. Así obtendrás el código, pero ten cuidado porque aquí la vigilancia es extrema. Sube ahora por las escaleras de metal y llegarás a la sala de control del ascensor. Tendrás un breve diálogo con Marshall y te indicará que tienes que ir lo más deprisa posible porque sólo tendrás 30 segundos antes de que suene la alarma. Ve directo al ascensor y allí tendrás un tremendo combate con una de las guardianas de Anna.

Cuando bajes te encontrarás con una desagradable sorpresa. Muchos soldados y el cañón de un tanque apuntándote no parece una buena solución. Vaughn te indicará que subas por las tuberías de ventilación y dar un pequeño rodeo como ya hiciste en el laboratorio del casino. Sube rápido por las escaleras de la izquierda y ten mucho cuidado con las numerosas trampas. Avanza despacio para no caerte o estropearías todos los planes, así llegarás a uno de los conductos de ventilación.

Ten cuidado con la habitación helada y usa tu visión de calor para encontrar el camino correcto. Baja hacia la caverna, deslízate por las tuberías y llegarás abajo. Allí te enfrentarás con dos seguidores de Rambaldi, un hombre y una mujer. Esta última te «cederá» sus ropas gentilmente y podrás pasar por los pasillos llenos a rebosar de seguidores de Rambaldi.

Ve tranquilamente y sin correr para no levantar sospechas

La Máquina

Llegarás a una habitación con un superordenador. Deberás entrar en él para enviar la información a tus compañeros y en ese mismo momento deberás enfrentarte a un buen número de soldados. Y es que a partir de ahora deberás tener sangre fría y un conocimiento exhaustivo del mando de la PlayStation para realizar combos, porque te enfrentarás con el mismísimo Sloane.

Tras vencer a Sloane éste se ofrece para ayudar, pues está harto de Anna y de sus deseos de destruir el mundo. Fíate de su palabra y combate contra todo bicho viviente que se mueva. Luego conduce el tanque que encontrarás y destruye la puerta congelada que se encuentra en la esquina. Después, combatirás contra Anna.

Cuando llegues a este punto, deberías manejar con soltura a Sydney y sus movimientos de ataque y defensa. Anna es el enemigo más preparado del juego y con diferencia el más fuerte.

Cuando estés a punto de vencer a Anna, activará la máquina antes de desfallecer.

Ve a la sala de al lado donde está la enorme máquina e inutiliza a Anna quitándole el láser. Ahora apunta el láser para destruirla.

Para completar el proceso debes incluir el prisma, y el láser te conseguirá una salida.

Huye a toda velocidad hasta llegar a la superficie y todo habrá acabado mientras una enorme explosión envía a paseo los sueños de Anna.

supertrucos



THE SUFFERING

[PS2]

VIDA AL MÁXIMO
Mantén presionados L1, R1 y X, y a continuación presiona la siguiente combinación: Abajo, Abajo, Abajo, R2, Arriba, Arriba, Abajo, Arriba, R2. Un mensaje en pantalla te confirmará que el truco ha funcionado.

TODAS LAS ARMAS
Mantén presionados L1, R1 y X, y a continuación presiona la siguiente combinación: Abajo, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, R2, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, R2, Abajo, Abajo, Abajo, R2, R2. Un mensaje en pantalla te confirmará que el truco ha funcionado.

PISTOLA GONZO
Mantén presionados L1, R1 y X y a continuación presiona la siguiente combinación: Izquierda, R2, R2, R2, Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Arriba, R2, R2, R2, Abajo, Arriba, Abajo, Arriba, R2. Un mensaje en pantalla te confirmará que el truco ha funcionado.

EN BLANCO Y NEGRO
Mantén presionados L1, R1 y X, ha continuación presiona la siguiente combinación: Arriba, R2, Izquierda, R2, Abajo, R2, Derecha, R2. Un mensaje en pantalla confirmará que el truco ha funcionado. Si quieres desactivar este curioso efecto tan sólo tienes que presionar el botón *Start*. Al salir de la pausa, la imagen volverá a su normalidad.

[XBOX]

VIDA AL MÁXIMO
Mantén presionados L, R y X, y a continuación presiona la siguiente combinación: Abajo, Abajo, Abajo, A, Arriba, Arriba, Abajo, Arriba, A. Un mensaje en pantalla te confirmará que el truco ha funcionado.

TODAS LAS ARMAS
Mantén presionados L, R y X, y a continuación presiona la siguiente combinación: Abajo, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, A, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, A, Abajo, Abajo, Abajo, A, A. Un mensaje en pantalla te confirmará que el truco ha funcionado.

PISTOLA GONZO
Mantén presionados L, R y X y a continuación presiona la siguiente combinación: Izquierda, A, R2, A, Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Arriba, A, A, A, Abajo, Arriba, Abajo, Arriba, A. Un mensaje en pantalla te confirmará que el truco ha funcionado.

EN BLANCO Y NEGRO
Mantén presionados L, R y X, ha continuación presiona la siguiente combinación: Arriba, A, Izquierda, A, Abajo, A, Derecha, A. Un mensaje en pantalla confirmará que el truco ha funcionado. Si quieres desactivar este curioso efecto tan sólo tienes que presionar el botón *Start*. Cuando salgas de la pausa, la imagen volverá a su normalidad.

HYPER STREET FIGHTER 2 [PS2]

SELECCIONAR A AKUMA
Selecciona la velocidad de juego y a continuación elige la clase de personajes «Super X». Después ilumina, pasando el cursor sobre ellos, a los siguientes personajes durante dos segundos exactamente: Ryu, T. Hawk, Guile, Cammy y Ryu de nuevo. Ahora presiona *Start* seguido de los tres botones de puñetazo (los puedes asignar a un solo botón). Es algo complicado, pero cuando lo logres conseguirás controlar al luchador más poderoso de todo el juego.



SUPERTRUCOS

HITMAN: CONTRACT

[PS2]

PASAR DE NIVEL
Para llegar al final del nivel en el que estés jugando en ese momento y conseguir una nueva arma como recompensa al haber realizado una excelente misión, pulsa en el transcurso de la acción, sin pausar el juego: R2, L2, Arriba, Abajo, X, L3, Círculo, X, Círculo, X.

[XBOX]

PASAR DE NIVEL
Para llegar al final del nivel en el que estés jugando en ese momento y conseguir una nueva arma como recompensa al haber realizado una excelente misión, pulsa en el transcurso de la acción, sin pausar el juego: R, L, Arriba, Abajo, X, A, presiona el *Stick* Analógico Izquierdo, B, A, B, A.





BOMBASTIC

[PS2]

DESAFIO 1
Introduce en la pantalla de *passwords* la contraseña: **BbrMjXSbnB3**.

DESAFIO 2
Introduce en la pantalla de *passwords* la siguiente contraseña: **mqH7aHQUMC3**.

DESAFIO 3
Introduce en la pantalla de *passwords* la siguiente contraseña: **APGyfYbXJd3**.

DESAFIO 4
Introduce en la pantalla de *passwords* la siguiente contraseña: **ijEhjTtETe3**.

DESAFIO 5
Introduce en la pantalla de *passwords* la siguiente contraseña: **hfjYWUKb343**.

DESAFIO 6
Introduce en la pantalla de *passwords* la siguiente contraseña: **J3P8rFqeTF3**.

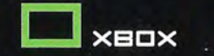
MANHUNT

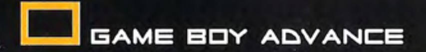
[XBOX]

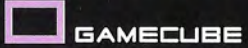
MODO DIOS
Completa el juego bajo el nivel de dificultad «Fetish» y, una vez en el menú principal, presiona la siguiente combinación: Abajo, Abajo, B, Arriba, X, Y, X, Blanco, Arriba, Arriba, L, Y. Éste es uno de esos trucos que te recompensan por convertirte en todo un experto en este juego. Quien algo quiere, algo le cuesta.











TOP





PLAYSTATION 2

01> SingStar
Musical ■ Sony C.E.

02> Euro 2004
Deportivo ■ EA Sports

03> Red Dead Revolver
Shoot'em-up ■ Rockstar

04> Final Fantasy X-2
RPG ■ Square Enix

05> S. Court. Tennis P.T. 2
Deportivo ■ Namco

06> Harry Potter y El...
Aventura ■ EA Games

07> Hitman Contracts
Aventura/Shoot'em-up ■ Eidos

08> Rainbow Six 3
Shoot'em-up ■ Ubi Soft

09> Drakengard
Action RPG ■ Square enix

10> Need For Speed U.
Conducción ■ EA Games

XBOX

01> Splinter Cell P.T.
T.E.A. ■ Ubi Soft

02> Ninja Gaiden
Acción ■ Tecmo

03> Rallisport Chall. 2
Conducción ■ Microsoft

04> Euro 2004
Deportivo ■ EA Sports

05> Red Dead Revolver
Shoot'em-up ■ Rockstar

06> Hitman Contracts
Aventura/Shoot'em-up ■ Eidos

07> Breakdown
Beat'em-up ■ Namco

08> Counter Strike
Shoot'em-up ■ Microsoft

09> Project Gotham 2
Conducción ■ Microsoft

10> TOCA Race Driver 2
Conducción ■ Codemasters

GAMECUBE

01> Final Fantasy C.C.
Action RPG ■ Square Enix

02> Mario Golf
Deportivo ■ Nintendo

03> Mario Kart D.D.
Conducción ■ Nintendo

04> Pokémon Colosseum
RPG ■ Nintendo

05> Harry Potter y El...
Aventura ■ EA Games

06> Need For Speed U.
Conducción ■ EA Games

07> R: Racing
Conducción ■ Namco

08> Prince Of Persia LADT
Aventura-Plataformas ■ Ubi Soft

09> Pokémon Channel
Simulador TV ■ Nintendo

10> Sonic Heroes
Acción-Puzzle ■ Sega



N-GAGE

01> Ashen
Shoot'em-up ■ Nokia Games

02> Los Sims Toman La C.
Simulador Social ■ Electronic Arts

03> FIFA Football 2004
Deportivo ■ Electronic Arts

04> T. Hawk's Pro Skater
Deportivo ■ Activision

05> T. Woods PGA T. 2004
Deportivo ■ Electronic Arts

GBA

01> Metroid Zero Mission
Acción ■ Nintendo

02> Sword Of Mana
Action RPG ■ Nintendo-Square Enix

03> Final Fantasy Tactics
Battle RPG ■ Nintendo-Square Enix

04> Super Mario Adv. 4
Plataformas ■ Nintendo

05> CT Special Forces 3
Acción ■ LSP

JAPÓN

01> Dragon Quest V
RPG. ■ Square Enix (PS2)

02> Crimson Tears
Action RPG ■ Capcom (PS2)

03> Kirby Star: Great Labyrinth of the Mirror
Plataformas ■ Nintendo (GBA))

04> Pokémon Fire Red
RPG ■ Nintendo (GBA)

05> Xenosaga Freaks
RPG ■ Namco (PS2)



muy personal



The Elf

SINGSTAR

Parecía que en el reino del videojuego todo estaba inventado y van los creadores de *EyeToy* y sorprenden a medio mundo con este *SingStar*. Dos micrófonos, 30 canciones (15 de ellas en castellano), muchos y variados modos de juego y la posibilidad de interactuar con *EyeToy* serán las claves del éxito de un título que va más alla de los clásicos *karaokes*. ¡A cantar!

LOS JUEGOS MÁS ESPERADOS

01> GTA San Andreas
Aventura ■ Rockstar (PS2)

02> Gran Turismo 4
Conducción ■ Sony C.E. (PS2)

03> Metal Gear Solid 3
T.E.A. ■ Konami (PS2)

04> ESDLA: La 3ª Edad
RPG ■ EA Games (PS2-Xbox-GC)

05> Halo 2
Shoot'em-up ■ Microsoft (Xbox)

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

PLAYSTATION 2	XBOX	GAMECUBE	GAME BOY ADVANCE	N-GAGE
1 Need For Speed Underground	1 Splinter Cell Pandora Tomorrow	1 Metal Gear Solid: T.T.S.	1 Metroid: Zero Mission	1 FIFA Football 2004
2 Pro Evolution Soccer 3	2 TOCA Race Driver 2	2 Final Fantasy Crystal Chron.	2 Pokémon Zafiro	2 Virtua Tennis
3 Final Fantasy X-2	3 The Hulk	3 Pokémon Channel	3 Pokémon Rubí	3 Sonic N
4 GTA Vice City (Platinum)	4 Pack GTA III + GTA Vice City	4 Super Smash Bros. Melee (P.C.)	4 Sword Of Mana	4 Tomb Raider
5 James Bond 007: Todo o Nada	5 Top Spin	5 Metroid Prime (Players Choice)	5 Yu-Gi-Oh: W.C.Tournament	5 Tony Hawk's Pro Skater

GOLFOMENSAJES



Manuel Gandia Chacopino

Bénelo Nsé. Amigo **Bénelo**, me alegra que conocieras a **Palmer** (Laurita) y que te parezca una chica majísima. Pero no lo intentes. Ya sabes que en lo tuyo no hay marcha atrás y, seguramente, yo sería el elegido y no solo por ella, sino por ti también. Por cierto, para ser un primer intento de acercamiento a un nuevo estilo de dibujo, la verdad es que no te ha quedado nada mal ese ¿autorretrato?. A ver el siguiente.

Adolfo, Adolfito...
Sí, ya se que fue tu cumple. Pero no puedo felicitarte porque el hecho que sigas vivo es un castigo a la humanidad. Criogenízate, ¡melón!

Escribe a: Internecio, O´Donnell 12, 28009 Madrid. sgolfo@yahoo.es

La sucia lavandera

Princess Baby. Playa Blanca (Lanzarote)

Hola mostacho de toro. Recibí tu respuesta, me siento mejor. Pues sí, soy zorra, pero por lo lista y perspicaz. Y perra, pero porque me hago pis en tu cara para ponerla rubia. Y sigo de enviada especial de la redacción en la lavandería, para averiguar la fórmula para sacar las manchas marrones y negras de tus calzones. Gracias a ello he logrado ascender a encargada, pues donde voy triunfo, como la cerveza. En cambio tú, lo que más has ascendido es al segundo peldaño de tu escalera. En cuanto a la foto, yo guardo una tuya que conserva todos tus encantos, y en la que pareces el enano de las frutas del bosque. Quisiera una tuya para ponerla de fondo de mi móvil y abandonar todo intento de llamar en cuando abriera la tapa (ando mal de pasta). No me respondiste por qué tu sección es tan corta. Yo también me alegro de volver al redil.

Para que veáis qué mal están las cosas, que tengo que publicar por segundo mes consecutivo a la lavandera de bajos. Sus carencias afectivas y sexuales han hecho mella en la pobre. Por eso aún conserva los gayumbos que sustrajo a De Lúcar años atrás pensando que eran míos. ¿Eres encargada de quitar manchas marrones a los gayumbos? Enhorabuena, un gran paso adelante en tu carrera profesional. Yo tengo tu foto en el coche. Así veo los efectos de la velocidad y voy más lento. Y sí, estoy marginado por los jefes, pero aún tengo voz en esta mísera página.

@ustin

Bénelo Nsé

Vaya bul deforme que ha dibujado **@ustin**... Sin comentarios. Abajo **Javier Ortega** nos dibuja a su héroe infantil. Podría ser peor...

INTERNECIO

Estoy hasta los mandos de todos vosotros, nenazas

TOPNECIO

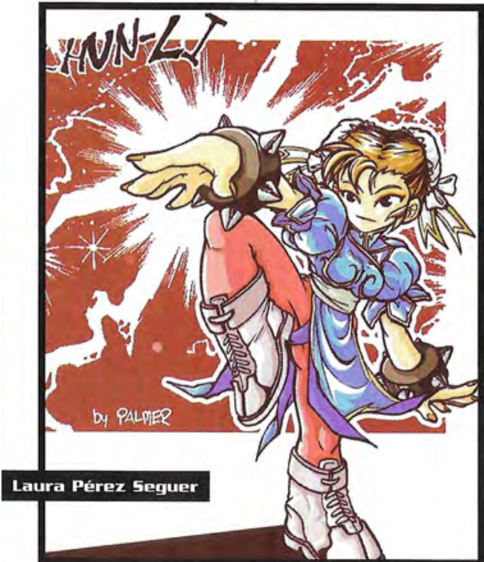
R. DREAMER
Primer papi de la redacción

NEMESIS & DOC
El dúo sacapuntas en Los Ángeles

MANUEL GARCIA CHACOPINO
El dibujante impenitente

BENELO NSE
El morenín platanero

ELEDU
Orondo robaordenadores deteriorado



Laura Pérez Seguer

Laurita está en racha, y nosotros que lo disfrutamos. Ni ella misma se lo cree, pero lleva sin faltar a la cita mensual de sus dibujazos durante 4 meses. ¿Conseguirá llegar al quinto?


Javier Ortega

DUELO DE TITANES

ATI y nVIDIA vuelven a la carga con una nueva generación de tarjetas gráficas con las que los juegos serán sencillamente espectaculares, una comparativa a la que acompañan otras con los mejores equipos para el ocio, programas de autoría de CD y DVD, redes Wi-Fi y cajas especiales para personalizar y optimizar su PC.

En el número de junio encontrará también un especial, en exclusiva para PC PLUS, de la primera grabadora de DVD de doble capa, un modelo capaz de escribir 8'5 GB en un solo disco; detallados análisis de productos de hardware y software como Creative MuVo SLIM, Epson Stylus Photo RX500 o el novedoso Inves Duna Dothan; todo sobre la última beta de LongHorn, ya con el ansiado escritorio 3D para Windows; y también interesantes informes sobre soluciones y servicios, cómo combatir a los hackers, identificación digital y mini-informática. Además, PC PLUS le regala este mes la revista Foto y Vídeo Digital, con las mejores cámaras de vídeo y fotografía, DVD, trucos, consejos, guía de compras, y también un completo SuperCD con el programa PADRE 2003, aplicaciones completas y demos. Todo por sólo 5,50 Euros en su quiosco.



Devil May Cry 3 y las novedades de la feria E3



La Feria de Los Ángeles vuelve a ser la protagonista de esta temporada primavera/verano. El E3 nos ha dejado nombres tan ilustres como la versión completa de Gran Turismo 4, Metal Gear Solid Snake Eater, Devil May Cry 3, nuestro título exclusivo de portada, GTA San Andreas o El Señor De Los Anillos: La Tercera Edad. Pero por encima de todos ellos ha brillado una estrella muy especial y esperada por todo el planeta, Sony PSP. Tres letras que simbolizan el futuro del videojuego portátil bajo una arquitectura casi tan potente como PS2. En PlayStation 2 Revista Oficial te ofrecemos antes que nadie toda la información sobre la nueva consola y los títulos más sobresalientes e importantes de la feria. Para los que quieran disfrutar con el presente hemos preparado un suculento menú con los mejores lanzamientos: Driv3r, Onimusha 3, el nuevo Splinter Cell, esa maravilla llamada SingStar, el prólogo de Gran Turismo 4 o el renacimiento de los juegos del oeste con Red Dead Revolver son nuestras máximas apuestas para este verano. Y por supuesto no faltarán todas las secciones de siempre, una guía completa del popular videojuego Alias y un DVD-Demo para que podáis probar juegos tan sorprendentes como el propio Alias, Iron Storm: World War Zero o Champions Of Norrath. Y todo por sólo 6 Euros.

RETRATOS IMPACTANTES

¿Qué diferencia un retrato convencional de los grandes retratos de modelos que aparecen publicados en las revistas? En el número de junio de DigitalCamera Magazine encontrará un completo informe que le proporcionará toda la información necesaria para conseguir retratos impactantes que atraigan la atención del espectador: Utilizar la luz y el color para aumentar la expresividad, usar la perspectiva para aumentar el interés en el sujeto, y otras técnicas utilizadas por los profesionales. Además, los análisis y la completa guía de compras le ayudarán a acertar a la hora de escoger la cámara digital más adecuada para sus próximas vacaciones: la Sanyo VPC-C1EX, que combina funciones de videocámara con una cámara digital de 3'2 megapíxeles; la Panasonic Lumix DMC-FX5, un modelo compacto basado en una lente Leica y un sensor de 4 megapíxeles; o la Kyocera Finecam SL300R, una apuesta por el diseño sin renunciar a la calidad de imagen. Además, tutoriales sobre transformación Polaroid, creación de una carátula DVD, balance de blancos... Y un CD-ROM de regalo con programas, imágenes de prueba de las cámaras analizadas, plug-ins y mucho más. Y todo por sólo 5 Euros.





¡¡¡AVANCE ESPECIAL!!!

Nokia N-Gage en el E3

El gigante finlandés de las comunicaciones no escatimó en gastos, un año más, para demostrar en la feria de Los Ángeles el potencial y las ilimitadas posibilidades de su teléfono/consola portátil. Un día antes de que la feria **E3** abriera sus puertas, **Nokia** desveló en una fiesta/presentación el lanzamiento de *The King Of Fighters* y *Xanadú Next* para **N-Gage**. A estas dos legendarias sagas le seguirán en el futuro otros importantes lanzamientos de origen japonés, aunque de momento sólo se desveló el fichaje de **Capcom** como *third party* (¿veremos dentro de poco un *Street Figher* para **N-Gage**?). También se anunciaron dos títulos de **Atari** (*Driv3r* y *Civilization*) y otro dos de **EA Sports** (*FIFA Football 2005* y *SSX 3*), que llegarán a las tiendas el próximo invierno. Junto al impresionante *Pathway To Glory* (del que hablaremos largo y tendido en el próximo número), los dos juegos que más dieron que hablar fueron *Pocket Kingdom* (el primer RPG Online para móvil con más 50.000 *items* para comprar e intercambiar con usuarios de todo el mundo) y *Glimmerati*, un *arcade* de conducción del que sólo se mostró una *intro* de vídeo de lo más sugestiva...

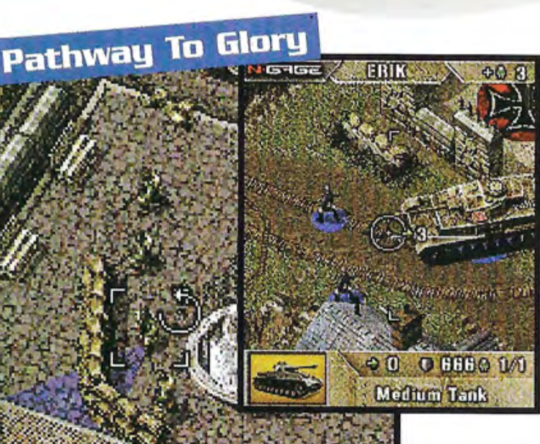




De Glimmerati sólo se han desvelado imágenes tórridas como ésta.

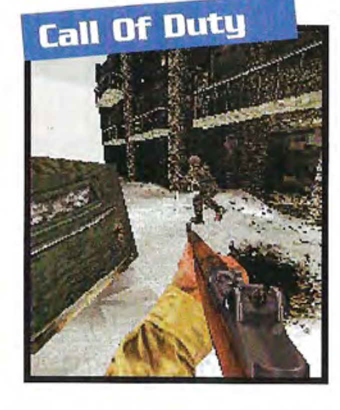
ULTIMA HORA

Pathway To Glory

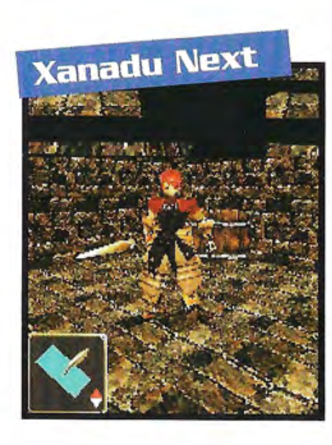




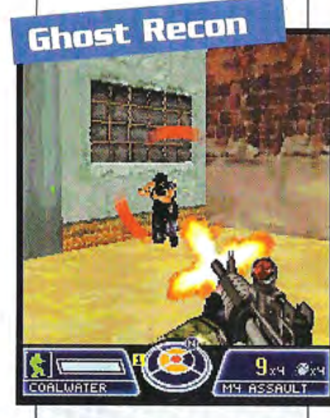
Call Of Duty



Xanadu Next



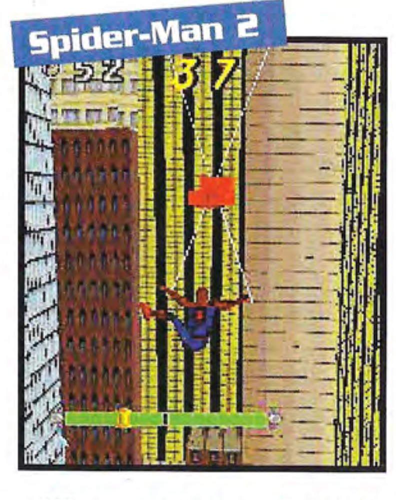
Ghost Recon



King Of Fighters



Spider-Man 2



Pocket Kingdom



//Terry Bogard y el resto del elenco de KOF aterrizarán muy pronto en N-Gage//



MÁXIMA ACCIÓN EN TU MÓVIL

sonidos reales

música	games	deportes	comunicación	animales	divertidos	miedo
orquesta	laser	oeoeoeoe	morse	ovejas	tarzan	thering
cajitamu	ametralla	campeones	telefono	gatitos	picapiedra	terror1
sica	dora	pito	modem	cerdos	police	terror2
tango	robots	tenis		ranas	campanas	risatan
		gol		vacas	pedos	
		coches		perros	eructo	
				caballos	pighop	
				moscas	bebes	
				patos	risa	
				leones	dientes	

Ahora puedes con **SONIDOS REALES** Son sonidos reales en exclusiva para tu móvil: animales, ambientes, efectos especiales, cortes musicales... Envía **SONOJGO** al **5584** seguido de un espacio y el **SONIDO REAL** que deseas.
EJ: SONOJGO TARZAN

MOVILES COMPATIBLES: Nokia: 3600, 3600, 3650, 5100, 6220, 6600, 7650, N-Gage - Sony-Ericsson T68i, P800, P802, T310 - Philips Fisio 820, 825 - Siemens SX1, MC60 - Sagem myX-6 - Samsung D700 - Motorola A920 - Benq P30 - Alcatel One Touch 535 y 735

juegos java

NOKIA · SIEMENS · Sony Ericsson






Strip Poker **ref. strip** · Symbolize **ref. symbolize** · Helicopter **ref. copter** · Bamm **ref. bam**

Race **ref. race** · Escape **ref. escape** · Troopers **ref. tropa** · Drop Zone **ref. drop**

Modelos compatibles: 3510i, 3650, 7210, 7250, 7650 · Modelos compatibles: C55, S55 · Modelos compatibles: T610

Envía **JUEGOJGO** seguido de un espacio y la referencia del juego al **5584**.
Ej: JUEGOJGO STRIP.

CAMISETA



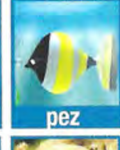
La camiseta de tu equipo ahora en tu móvil

barça 04 · madrid 14 · athletic 02 · atleti 03 · betis 05 · sociedad 15 · sevilla 16 · valencia 17

Envía al **5584** un mensaje con el texto **CAMISETAJGO** (espacio) el código numérico de los colores que te gusten (espacio) y tu nombre (espacio) y el número del dorsal que quieres aparezca en tu móvil. **Ej: Si quieres el salvapantallas del Madrid con el nombre David y el dorsal 23 envía CAMISETAJGO 14 DAVID 23**

salvapantallas animados








corazon · pirata · pez · anillo · tierra · visca

f1 · bat · camello · hala · matrix · tiburon

Envía un mensaje al **5584** con el texto **ANIMADOJGO** seguido de un espacio y la referencia. **EJ: ANIMADOJGO AVION**

nombres color

Envía al **5584** el texto **NOMBRECOLORJGO** seguido de un espacio y el texto o nombre que quieras junto con el número del modelo elegido. **Ej: NOMBRECOLORJGO CELIA17**



modelo 17



modelo 13



modelo 16



modelo 15



modelo 11



modelo 12

tonos& polifónicas

actualidad

	ref.
Buleria\David Bisbal	buleria
Fuente de energía\Estopa	fuente
Cuando zarpa el amor\Camela	zarpa
Shut up\Black Eyed Peas	shut
Ya nada será lo de antes\El Canto del Loco	yanada
Tengo que enamorarte\Queco	tengo
Dame tu aire\Alex Ubago	dame
Me, myself and I\Beyonce	myself
La chica de la habitación..\Fran Perea	

cine\tv

	ref.
El Señor de los Anillos\Annie Lennox	anillos
Aquí no hay quien viva\B.S.O	viva
Los Lunnis\B.S.O	lunnis
Simpsons\Serie TV	simpsons
Shin Chan\Dibujos animados	shinchan
Blade\B.S.O	vampiro
Expediente X\Serie TV	xfiles
Benny Hill\Serie Tv	benny
Rocky\B.S.O	rocky
The Battle (Gladiator)\B.S.O	gladiador

española

	ref.
La Rosa de los Vientos\Mago de Oz	vientos
Oye el boom\David Bisbal	boom
La vida al revés\Fran Perea	reves
Cannabis\Ska-p	cannabis
Rojitas las orejas\Fito y los Fitipaldis	rojitas
¡Qué sonrisa tan rara!\Extremoduro	rara
Abre tu mente\Merche	mente
1más1son7\Fran Perea	serrano
Camina y ven\David Bisbal	camina
Torito Guapo\El Fary	torito
A fuego\Extremoduro	afuego

internacional

	ref.
Hey ya!\Outkast	hey
In the shadows\Rasmus	rasmus
Fear of the dark\Iron Maiden	fear
Toxic\Britney Spears	toxic
The Wall\Pink Floyd	wall
Sweet child ´o mine\Guns & Roses	child
We will rock you\Queen	myfire
Voltereta\Jeff Mills	voltereta

himnos

	ref.
Himno de Barcelona cf\Himno	barcelona
Himno de Madrid cf\Himno	madrid
Himno de Valencia cf\Himno	valencia
The champions league\Himno	league
Himno del Atletico cf\Himno	atletico
Centenario Real Madrid\Plácido Domingo	centenario
Himno Real Sociedad\Himno	sociedad
Himno Deportivo\Himno	depor

INSTRUCCIONES

Envía un mensaje al **5584** con el texto **TONOJGO** para bajarte un tono y **POLIJGO** para bajarte una melodía polifónica, seguido de un espacio y la referencia de la melodía elegida.
Ej: **TONOJGO BULERIA** o bien **POLIJGO FUENTE**

banderas animadas







galicia · brasil · valencia · asturias · catalunya1 · euskadi

BAJATE LA BANDERA DE TÚ COMUNIDAD. andalucia, aragón, baleares, canarias, cantabria, castillalamancha, castillayleon, ceuta, extremadura, larioja, madrid, melilla, murcia. Envía un mensaje al **5584** con el texto **ANIMADOJGO** seguido de un espacio y la referencia.
EJ: ANIMADOJGO ASTURIAS

salvapantallas





























matrix01 · devil02 · surf01 · espana02 · cachorro01

pirata01 · bad01 · cisnes01 · luna02 · gato10

che02 · rex01 · vangogh01 · bio01 · tigre02

mona01 · miau01 · espana01 · angel01 · love01

delfines01 · caballos01 · leonardo01 · satanico01 · igor01

republica01 · vaca01 · anillo02 · paisaje06 · siberian01

perritos01 · conejita01 · silicona01 · gatitos01 · moto10

quiero01 · avion02 · ojos01 · cachorro01 · moto14

caballo01 · central01 · conejo01 · goya01 · leonardo01

unicornio01 · visca01 · globo01 · surfea01 · saturno01

INSTRUCCIONES

Envía un mensaje al **5584** con el texto **FOTOJGO** seguido de un espacio y la referencia de la foto que quieras. **EJ: FOTOJGO MATRIX01**